昭和61年12月26日発行（隔週金曜日発行） 第1巻 第14号 通巻14号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

特別定価330YEN

No.14
12月26日号

●隠れキャラ、裏コマンドが大集合っ!!
禁断の秘技
『スーパースターフォース』ほか

●新作ゲーム情報
- ドラゴンバスター
- タイガーヘリ
- ドラえもん
- メトロクロス
- ドラゴンクエストII
- 謎の壁 ブロックくずし
- プロ野球ファミリースタジアム
- たけしの挑戦状
- 魔鐘
- 火の鳥



別冊特別付録
「キングコング2」攻略ハンドブック

とじこみ付録
「ドラゴンボール」マップ大公開＋必勝㊙ガイド

君はROMアドベンチャーかDISKアクション

この冬、ケムコは君をエキサイ



超大作アニメゲーム化、凄いぞタイムアドベンチャー

映画では味わえないスリルと興奮!
君はどんな歴史をつくるか!?
未来からの逃亡者を追って過去にさかのぼったネオ・トウキョウ政府のクタジマ・トシトの真の目的は歴史の変革にあった…。

時空の旅人
Time Stranger

ファミリー コンピュータ™ 用
ROMカートリッジ 希望小売価格4,900円　©ケムコ
©角川書店

'87年新春東宝洋画系ロードショー
角川春樹事務所作品
製作　角川春樹
原作　眉村　卓(角川文庫版)
監督　真崎　守
キャラクターデザイン　萩尾　望都
©角川春樹事務所

ションか!! それともWチャレンジ!?
トさせる! 12月下旬発売予定



第1弾

ケムコ待望のディスク、スリリングな迷路アクション!!

若き電気工事屋ライトが暗黒のアメリカを救った勇気と感動の物語。

大地震による大停電でパニックとなったアメリカ全土のビルの配線工事をして、街に明るい光と笑い声をとりもどせ!!

エレクトリシャン
ELECTRICIAN

Under License from Synapse Software.

DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

希望小売価格 2,980円

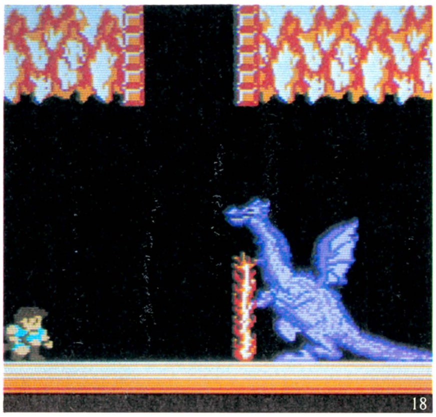
© ケムコ

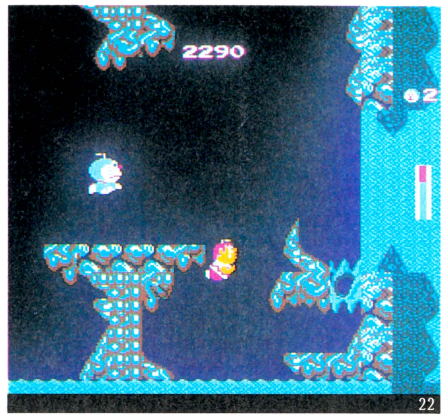
楽しい明日をつくり出す―ADVANCED CREATOR

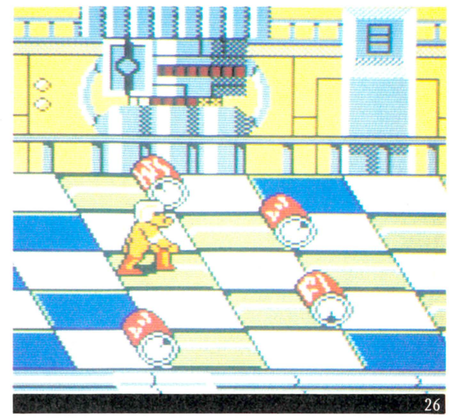
KEMCO
コトブキシステム株式会社

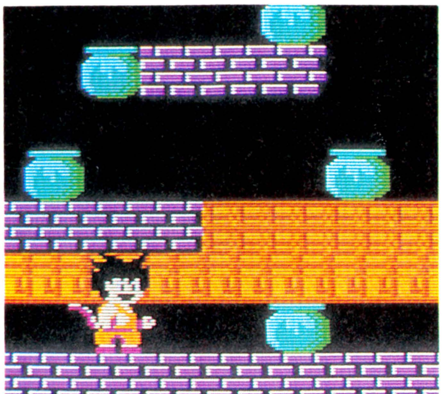
本　社/東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル635号区 〒100
呉事業所/広島県呉市本通2丁目1番23号 〒737
TEL (0823) 21−3300

ファミコン通信
CONTENTS


18


22


26


65


92


138

COVER デザイン/山田康幸 イラスト/松下 進

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

ファミ通 TOP 30



今回の集計期間(2週間)に、発売されたソフトの数は8本。おかげでベスト5のうち3本が、新作ソフトで埋まったのだ。いよいよ各メーカーの年末攻勢が始まったみたいだな。おもしろそーなソフトが目白押しなのはうれしいんだけど、こっちにも予算つーもんがある。"最新"コーナーでチェック!!

前々回ランク	前回ランク	順位
—	—	1

迷宮組曲

ハドソン
4,900円(カートリッジ)
1,495

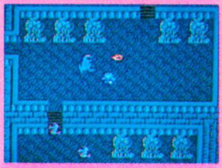


激戦を勝ち抜いて、今週の第1位は『迷宮組曲』に決定!! 「ひと目見ただけじゃ、ゲームのおもしろさがわからない分、損してるな」(メーカー担当)第1位を取っても、なおこれだけ強気の発言。よっぽど自信があるみたいだね。やりこめば、きっとおもしろい!?

前々回ランク	前回ランク	順位
—	—	2

銀河伝承

イマジニア
5,000円(ディスクカード)
1,040

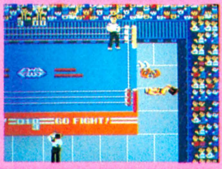


ディスクで5,000円という値段が、すこし足をひっぱったのかな!? でもぶ厚いマニュアルに感性教育のしおり、ちょっぴり照れくさいドラマも入ったカセットまでついてんだからなぁ。書き換えはできないみたいだから、欲しい人は待ってないで買うしかないみたい!?

前々回ランク	前回ランク	順位
—	1	3

プロレス

任天堂
2,500円(ディスクカード)
1,025



前回の第1位から2ランクダウンの『プロレス』だ。ところで、この『プロレス』に登場するレスラーには、それぞれモデルがいるって、キミ、知ってた!? 隼はアントニオ猪木で、キンコンカーンはキラーカーン。スレンダーはリック・フレアーのそっくりさんなんだぜ。

前々回ランク	前回ランク	順位
—	6	4

ミシシッピー殺人事件

ジャレコ
5,200円(カートリッジ)
975



ひさびさに本格派アドベンチャーの登場だ。外国製パソコンゲームからの移植もので、前回は品切れのため惜しくも6位どまり。これから一気にばん回したいところだね。まぁ、それにしても、全部ひらがな表示だってのは、さすがに読みづらいもんだなぁー……。

前々回ランク	前回ランク	順位
—	—	5

スーパースターフォース

テクモ
5,300円(カートリッジ)
845



すぐに出る、今に出るぞ! と、読者諸君(編集部もね!)をさんざんヤキモキさせた『スーパースターフォース』。「あれっ、まだ出てなかったの!?」なんて冷たい言葉をいうなかれ。待たせた分、なかなかできはいいみたいだよ。いよいよ、レッツ、チャレンジだぜ。

このTOP 30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

●12月12日付

前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
2	3	6	悪魔城ドラキュラ	コナミ	2,980円(ディスクカード)	アクション
—	—	7	ファミリートレーナー	バンダイ	8,500円(カートリッジ)	スポーツ
6	9	8	がんばれゴエモン! からくり道中	コナミ	5,300円(カートリッジ)	アクション
5	5	9	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4,900円(カートリッジ) 2,500円(ディスクカード)	アクション
—	14	10	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	2,500円(ディスクカード)	アクション
16	19	11	バレーボール	任天堂	2,500円(ディスクカード)	スポーツ
1	2	12	高橋名人の冒険島	ハドソン	4,900円(カートリッジ)	アクション
8	10	13	スーパーゼビウス　ガンプの謎	ナムコ	4,900円(カートリッジ)	アクション
17	15	14	ゼルダの伝説	任天堂	2,600円(ディスクカード)	ロールプレイング・アクション
—	13	15	北斗の拳	東映動画	4,900円(カートリッジ)	アクション
—	4	16	うる星やつら　ラムのウエディングベル	ジャレコ	4,900円(カートリッジ)	アクション
10	12	17	オセロ	河田	2,980円(ディスクカード)	テーブルゲーム
13	17	18	メトロイド	任天堂	2,600円(ディスクカード)	アクション
3	8	19	戦場の狼	カプコン	5,500円(カートリッジ)	アクション
7	11	20	キングスナイト	スクウェア	4,900円(カートリッジ)	アクション

前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
9	18	21	子猫物語	ポニー	2,900円(D)
14	30	22	ワルキューレの冒険	ナムコ	3,900円(C)
11	20	23	機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE	バンダイ	5,300円(C)
26	—	24	六三四の剣	タイトー	4,900円(C)
24	21	25	ドラゴンクエスト	エニックス	5,500円(C)
12	16	26	バギーポッパー	データイースト	4,900円(C)
15	27	27	ゴーストバスターズ	徳間書店	4,500円(C)
—	—	28	本将棋	セタ	4,500円(C)
27	24	29	じゃじゃ丸の大冒険	ジャレコ	4,900円(C)
4	7	30	テラクレスタ	ニチブツ	4,900円(C)

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

ディスクライター TOP 10

●12月14日付

ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
1	1	プロレス	任天堂	363
2	2	バレーボール	任天堂	281
3	3	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	175
4	4	ベースボール	任天堂	164
10	5	テニス	任天堂	153
5	6	メトロイド	任天堂	143
6	7	ゴルフ	任天堂	113
9	8	麻雀	任天堂	109
7	9	ゼルダの伝説	任天堂	102
8	10	涙の倉庫番スペシャル	アスキー	98

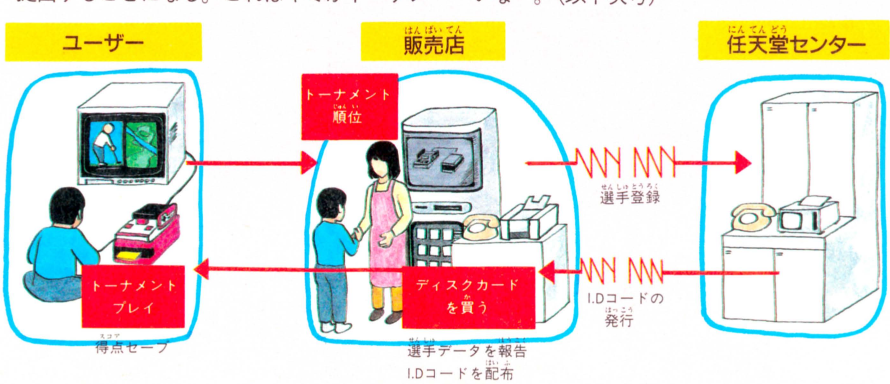
●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

そーいえばまだディスクが出たばかりの頃に、「今までに発売されていた自社ソフトはすべてディスクにするぞ!」といっていた任天堂さん。『エキサイトバイク』ほか、古くてもいいソフトはまだまだある。早く移植してほしいなーっ!!

最新ディスクライター通信

ディスク版"ファミリーコンピュータ ゴルフトーナメント(仮称)"への参加は、まず近くのデパートかおもちゃ屋さんで、ゲーム用ディスクカードを買うことから始まるのだ。えっ、今までのディスクカードを書き換えちゃだめかって!? このトーナメントには、イベント専用の灰色のディスクカードが使われるのだ。だから今までみんなが使ってた黄色いディスクカードじゃ参加できない。あしからず。あきらめて新しいカードを買ってね。

専用カードを買うときに、キミは住所、氏名、年齢、電話番号などのデータを販売店に提出することになる。これはキミがトーナメントに応募するために必要な選手データだ。このデータは、販売店に設置されたディスクファクスという、電話回線を使ってデータのやりとりをする機械で任天堂センターにある大型コンピュータに登録される。かわりに任天堂センターからは、I.Dコードが渡される。このI.Dコードとは、キミが選手登録したことを証明する、いわばトーナメント選手としての身分証明書のようなものだ。なかなか本格的でしょ。これをもらえばいよいよトーナメントプレイの開始。リーダーをめざし白熱した大会が開催されるわけだ。早く始まるといいなー。(以下次号)



ディスクライター書き換え開始日予定表

●悪魔城ドラキュラ(コナミ)	12月10日
●パルテナの鏡(任天堂)	12月22日
●ガルフォース(ハル研究所)	1月10日
●デッドゾーン(サン電子)	1月10日
●もえろツインビー(コナミ)	1月10日
●リンクの冒険(任天堂)	1月27日
●ザナック(ポニー)	1月28日
●謎の壁 ブロックくずし(コナミ)	2月10日
●きね子II(アイレム)	2月15日
●ブリーダー(ソフトプロ)	未定

※なお、イマジニアの『銀河伝承』、『消えたプリンセス』、『魔獣の森伝説』およびサン電子の『アディアンの杖』は、ディスクライターに設置される予定はありません。

※『きね子II』には、現在発売中の『きね子』に入っている10面とはまったく異なる、新しい10面が入っています。なお、ディスクライター専用で、発売される予定はありません。

●12月12日付

U.S.A. TOP 10

ランク 前回	今回	ソフト名	価格	ジャンル
3	1	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS.)	$24.95	
1	2	ガムシュー(GUMSHOE)	$24.95	
4	3	マッハライダー(MACH RIDER)	$24.95	
5	4	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
6	5	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$24.95	
7	6	マリオブラザーズ(MARIO BROS.)	$24.95	
—	7	エキサイトバイク(EXCITE BIKE)	$29.95	
—	8	サッカー(SOCCER)	$24.95	
9	9	テニス(TENNIS)	$24.95	
8	10	ゴルフ(GOLF)	$24.95	

●協力店　F.A.O. SCHWARZ

前回もお話したとおり、この年末にかけて8本もの新作がリリースされる。そのなかにはキャラクターものの『CHUBBY CHERUB』(オバケのQ太郎)や『NINJA KID』(ゲゲゲの鬼太郎)なんかもあって、なかなかおもしろいのだ。

1986 BEST HIT GAME



予告!

1986年 ベストヒットゲーム大賞

今年もたくさんのゲームが発売されたけど、そのなかから、ボクたちが**ホントーに大好きなゲーム**を選んでしまおうってゆーのが、この**ベストヒットゲーム大賞**なのだ。内容はというと、読者アンケートの投票で選ばれる**ベストヒットゲーム大賞**をはじめとして、**アクションゲーム賞**、**RPG賞**、**批評家賞**などなど。**感謝のキモチ**で表彰させていただきますっ!

発表は3号 1月23日発売 だっ!

読者が選ぶ TOP 20

●11月18日〜12月1日

前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
1	1	ドラゴンクエスト	エニックス	1,171
2	2	悪魔城ドラキュラ	コナミ	621
15 ↑	3	プロレス	任天堂	591
3	4	スーパーゼビウス ガンプの謎	ナムコ	587
6	5	高橋名人の冒険島	ハドソン	231
5	6	メトロイド	任天堂	225
20 ↑	7	テラクレスタ	ニチブツ	211
4	8	がんばれゴエモン! からくり道中	コナミ	196
8	9	ワルキューレの冒険	ナムコ	192
7	10	戦場の狼	カプコン	174
—	11	迷宮組曲	ハドソン	157
9	12	ゼルダの伝説	任天堂	144
10	13	グラディウス	コナミ	135
13	14	キングスナイト	スクウェア	118
—	15	ミシシッピー殺人事件	ジャレコ	107
12	16	スーパースターフォース	テクモ	105
—	17	ドラゴンボール神龍の謎	バンダイ	104
14	18	機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE	バンダイ	99
18	19	スターソルジャー	ハドソン	97
11	20	ソロモンの鍵	テクモ	92

週間人気投票、累計ともに『ドラゴンクエスト』がひき続いて第1位。暮れも間近のこの時期だけに、年間人気投票は『ドラゴンクエスト』の独走で決まりかな!? そういえば、あやかろうってわけじゃないんだろうけど、年末年始にでる売れ筋ソフトには"ドラ"のついたのがやけに多い。『ドラゴンクエストII』を筆頭に、『ドラゴンバスター』、『ドラゴンボール』、『ドラえもん』。あと『トランスフォーマー』なんてのもあったな。"ドラ"って流行りなのかなぁー!!

読者のご意見板

●9月下旬に買い10月下旬におわった『悪魔城ドラキュラ』。苦労したかいあって、1ヵ月で解けました。感想は、エンディングが最高!! 城がくずれて、かっちょえかったです。ぼくが点をつけるなら、10点満点だな！

新潟県　水落圭介　12歳

●『テラクレスタ』をプレーしてみたが、『セクロス』より何倍もおもしろかった。ニチブツさんは、よくがんばっている。

大阪府　田村昌之　会員番号690533　13歳

●ぼくは『迷宮組曲』を買った。つぎの日にはもう、アイテムを6個とってしまった。水しょう玉は3つ。もうすぐ解けるから、うきうきしてゲームをしているんだよーん。

東京都　佐山裕一　会員番号802678　11歳

●『プロ野球ファミリースタジアム』は、ベースボールとは、ちがうゲームだな。先発やリリーフ、デッドボールまでもある。グランド設備もいいなー。ホームランのあとには、花火があがるなんてすごい。

愛知県　野地真　12歳

●『銀河伝承』はおもしろいのだが、はまりやすいのはなんとかしてほしい。レベル4のヘルメットをしてからのはまりは、ぎゃふんだよ。

埼玉県　阿部貴美彦　会員番号637184　19歳

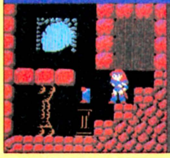
今までの累計

前回	今回	ソフト名	得点数
1	1	ドラゴンクエスト	8,928
2	2	グラディウス	5,712
3	3	ゼルダの伝説	4,891
4	4	グーニーズ	4,226
5	5	がんばれゴエモン! からくり道中	4,112
8 ↑	6	スーパーゼビウス ガンプの謎	3,440
6	7	スーパーマリオブラザーズ	3,387
7	8	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	3,197
9	9	ワルキューレの冒険	3,005
10	10	ツインビー	2,234
13	11	メトロイド	2,292
11	12	魔界村	2,216
15 ↑	13	悪魔城ドラキュラ	2,202
12	14	忍者ハットリくん	2,076
14	15	スーパーマリオブラザーズ2	1,668
16	16	スターソルジャー	1,654
20	17	高橋名人の冒険島	1,450
17	18	ディグダグII	1,432
18	19	謎の村雨城	1,249
19	20	影の伝説	1,241

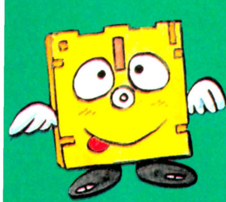
お買物に便利

新作ゲーム クロスレビュー

いよいよクリスマスも目の前、何を買おうかきちんと計画たてとかないといかんのだっ。お買物のまえにぜひ読んでおきましょ。

評論家 / 作品	東府屋ファミ坊	水野店長	森下万里子	ガスコン金矢
	 大きなたらばガニだと、爪だけで毛ガニの身以上はある。大味だけど好きだな。	 私のばあい大人なので、もうおやつは食べないぞ、と心にちかってしまうのだ。	 今、セーターを編んでるんですけど、なかなか難しいんですよ。早く着たいなあ。	 このところ毎日のように新作ゲームが届く。ファミ通編集部にいて幸せーっ!!
魔鐘  アイレム 5,300円 カートリッジ 12月15日発売	**5** 画面デザインは立体感があって斬新。ひと目見て、「おっ、これはっ！」って思ったんだけど、どうも展開にとぼしかった。バランスが悪いのかなあ。ファミコンでは初の立体型RPGだけに、ちょっともったいなかったね。	**7** いよいよファミコンにも、ロールプレイングブームが来るみたいだね。で、『魔鐘』なんだけど、けっこう正統派なんでオドロキました。グラフィックがハデだから、もっとちがうゲームかと思っちゃった。最後の敵は強い。	**7** すっごくマップが広くて、つながりを覚えるだけでまる1日かかっちゃいました。でもRPGが好きな人、挑戦する価値アリ、です。隠れ部屋や、迷路がいっぱいもりこまれてて、あきずに遊べるのがうれしいですね。	**6** こーゆーゲームって、じっくり腰を落ちつけてプレーしないとわかんないんだよね。『魔鐘』はまだ1時間ぐらいしかプレイしていないから、なんとも言えない。タイトル画面に流れるBGMはアイレムらしくて好きだなァ。
マドゥーラの翼  サン電子 4,900円 カートリッジ 12月18日発売	**3** 画面のスクロールが、いくらなんでも速すぎる。キャラの動きも不自然だし、目も疲れちゃうしね。テストゲーマーは、困らなかったのかな。ゲームスタイルは『スーパーマリオ』＋アイテム型。うーん、そんなとこだね。	**6** ビックラこいちゃうほど、スクロールが速い。限度を超えてるので、乗り物よいしちゃう人もいるかも。基本的には、アイテム集めのロールプレイングなんだけど、アクションの要素がかなり強いので、とってもあせる。	**7** 主人公のルシアちゃんは、とても足が速いのです。アッというまに画面がスクロールしていくので、こわごわボタン操作してしまいました。最近のゲームは展開が遅くていやだ、という人は、ぜひこれを一度やってみて。	**5** 最近この手のゲームが多いから、よほどのことがないと、驚かない体になってしまった。画面の色づかいとか、コントローラーにこまかく反応しすぎるスクロールなど、『マドゥーラの翼』をプレイしていると非常に疲れる。
キングコング2  コナミ 5,300円 カートリッジ 12月18日発売	**6** ちょっと気負ったかな、という感じ。『謎の壁』が素直すぎるゲームだっただけに、どうしても比べちゃうんだよね。基木的にはRPG。内容的には『ゴエモン』タイプだ。それなりにはまとまってるんだけど、緊迫感が、ね。	**8** いかにも、いかーにもコナミらしい作品。良く言えば、ツボをココロエてる。悪く言えば、あい変わらずってとこかな。まあ、面白いんじゃない。ただし、ひとことゆわしてもらえば、あのワープはちょっと不自然だよ。	**8** レディコングのために8つの鍵を集めなきゃいけないキングコング君。とにかく広いマップと手強い敵がいっぱい。だけどコング君の動きがユニークでなかなか楽しく遊べます。早くレディを助けてあげたい万里子です。	**7** トラックを踏みつぶし、戦車をパンチ1発、ヘリコプターに岩をぶちあてろ!! 『キングコング2』をやっていると、物をぶち壊す快感がたまらない。ついでに学校も会社もみーんなぶち壊しちゃえ……なーんちゃってね。
謎の壁 ブロックくずし  コナミ 2,980円 ディスクカード 12月13日発売	**8** 一部では『アルカノイド』（タイトー）に似ている、という批判もあるようだけれど、コナミ風のアレンジがほどこされていて、僕は好きだな。ルールは昔の『ブロックくずし』そのまま。単純だけど、でも面白いんだよね。	**9** オリジナリティはないけど、楽しめるゲームだよね。それから私ね、最終画面まで見ちゃったんだけど、感激しちまいました。コナミさん、いい味だしてるよ。気がきいてるしさ。あのパスワードはすごい。ありがとうねっ。	**9** これは絶対おすすめだな。可愛い敵キャラ、色のきれいなブロック、おしゃれなエンディング。ただ玉をはじき返すだけじゃなくて、ブロックをくずせるいろんなアイテムも出てくる。これは万里子も買いたいゲームです。	**9** 前号でも書いたけど、ブロックくずしおたくのボクとしては、『謎の壁』を待ちわびていたのだよ。期待にたがわず、やっぱり面白いぞ。編集部のズラリと並んだファミコンをぜーんぶジャックしたソフトもめずらしい!!
レイラ  デービーソフト 5,300円 カートリッジ 12月中旬発売	**5** 典型的に『スーパーマリオ』タイプのゲーム。ただ、アイテムが豊富だったり、ボーナスステージがあったり、迷路が複雑だったりと、いろいろ工夫はされているようだ。でも欠点はやはり、複雑すぎることなんだろうな。	**7** 女の子が主人公だから、まずこれはヨシと……じゃない、じゃない、べつに男の子でもいいの。とにかくマップが広いんだよね。自分でマップを書きながらやってかないと、ダメみたい。まだ途中までしかいってないのだ。	**7** 主人公が女の子のゲームって最近はやっているみたいですね。でもこのゲーム、中身はゲームになれてる人むきです。レイラちゃん可愛いなぁ、なんて甘い気持でプレイしてちゃダメ。すぐ迷子になっちゃいますよ。	**7** デービーソフトが練りに練った自信の1作だけに完成度は高い。アイテムは全部で10種類もあり、敵によって使いわけなければならない。また、主人公のレイラは慣性が働くので、思いどおりに動かすには慣れが必要だね。
今週はこれを買え!	年末商戦でメーカーさんもあせっているのか、「おおっ！」というようなゲームはなかった。残念だけど。——あえて1本選ぶとすれば『謎の壁』かな。家族みんなで楽しめる内容だしね。	今週も、それぞれ遊べるゲームばっかしでウレシイな。全体的にもレベルが上がって、はずれのゲームが少なくなった。でもって、今週は『ブロックくずし』かな。ぜったい最後まで見てよ。	今週は『謎の壁』ですね。これは女の子にもすすめたいな。本当にセンスがいいなーと思うゲームです。どんな人でも楽しめるゲームってなかなかみあたらないけど、これならOKです!!	今回は文句なしに『謎の壁』だね。クリスマスやお正月に家族そろってやるには最適の1本じゃないかな。専用パドル付きで出たら、もっとよかったけど、コントローラーでも操作性はいいよ。

※数字は10点満点の総合評価です。



SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

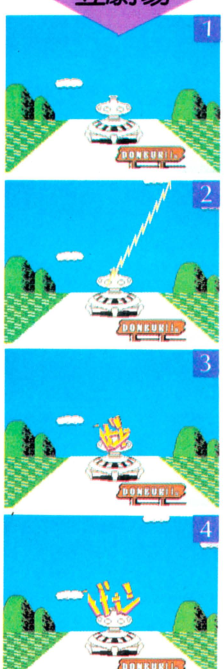
ゲヱセン上野の幕の内ピカデリー



●オープニングアニメつきシューティング

『悪魔城ドラキュラ』に続く、コナミさんの新作ディスクソフトは、あの不朽の名作『ツインビー』の続編、『もえろツインビー　シナモン博士を救え！』だっ。宇宙暦2901年、冷凍睡眠からさめたシナモン博士がまたまたワルモノにさらわれて、ひ孫がそれを助けに行く、という話。考えてみると情ない。

ツインビー豆劇場



もえろ！ ツインビー!! とはいうものの……
3機もえるとGAME OVERだっ

『ツインビー』って、だいぶ前に出たソフトだと思ってたら、これが実は今年の1月くらいに出たソフトなんだよね、しかし。今頃巷で「ねーねーツインビーの自機増加コマンドみっけちゃったー」なんていったらバカにされるのは当たり前、ツインビーという言葉すら、最近じゃ聞かなくなってしまった。それだけ流行りスタリが早くなってしまったわけだな。

読者の中には『ツインビー』を見たこともない人がかなりいるのではないだろうか。

でも、もう安心!!　コナミさんはあの『ツインビー』を再びよみがえらせてくれたのだっ!!と、とうとう本題に入ると思ったでしょう。だが、そうはいかない。『ツインビー』にはいろいろと思い出があるのだ。だから、もすこし好き勝手なこと書かせてちょーだいっ。

そう、あれは去年の秋、ログイン'86年1月号のファミコン通信を作るため、私と東府屋ファミ坊はひとりではとても最後まで行けなかった『ツインビー』を2人でプレイしていたのだ。そしてめでたくスパイス大王のところまで行ったのでしたーぱんぱかぱーん!!　あれ？　これだけだねえ。なにがいろいろだよ。いーかげんなこといいやがって。まあ、今のファミ通は、こういう苦節十数ヵ月を経て、生まれたんだなあというのがいいたかったのだろう（ほんとかよ）。

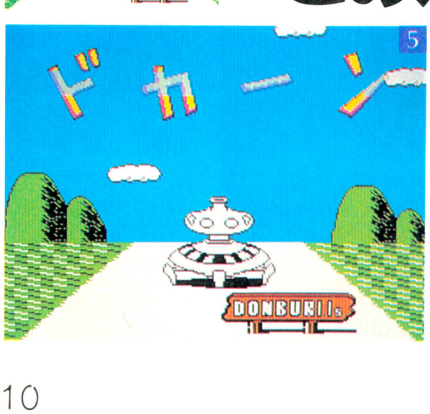
むじゅん

なんか知らないけど原稿も書かされてたし、いいけどね、別に。グズグズいっても始まらないから……。お金も貰ってるし……。

さて、一段落したところで、やっと本題に入りますか。

それにしても、○○○○2とかスーパー○○○○がやけに多い気がするのは私だけなのだろうか。古くは『ドンキーコング』に始まり、『ロードランナー』や『ゼビウス』、『ディグダグ』に『マリオ』に『マッピー』、『スターフォース』までたしかに、市場に出すときも、前作で名前が通ってるから、やりやすいてーのはあるな。しかし、それは裏を返せば"有名だから売れるだろう"という甘えともとれるのだ。そして、そーゆー考えで作られたソフトは売れない（売れてもあまり

この短絡的なところがいい

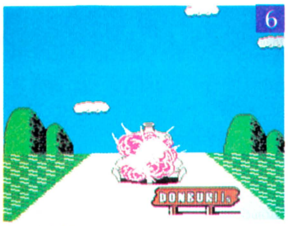


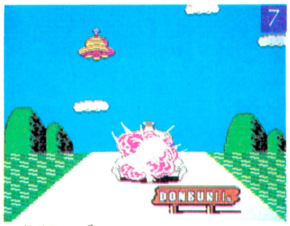
いいなあ、いいっ。え、なにがいいかって、あーた、このドカーンっつーのがいいのよ。子供の頃、よくまんがなんか書くと、どーにも落ちがつかなくて、必ず最後のコマがドカーン死んじゃった……とか、やらなかった？　私はやったなあ、もう50人くらい死んでると思う。それに、この"ドカーン"がまた、フリーハンドっぽくていいんだ。いい。

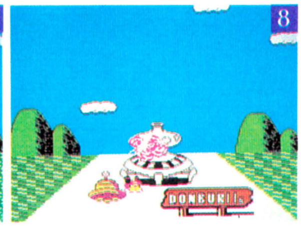
ぼく ペンギンくんなの♡

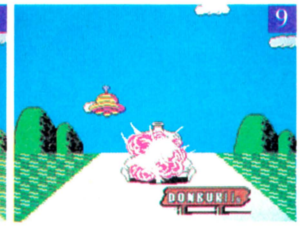


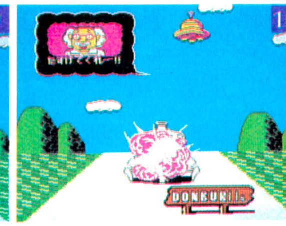
あのね、ぼくね、ペンギンくんなの。それでね、これからペン子姫ちゃんのとこにね、リンゴ持ってくの。だからね、みんなもMSXの夢大陸アドベンチャーをね、やってほしいなって思うの。それだけなの。











評判がよくない）というのは自明の理である。

そこで、この『もえろ……』なのだが、決してそんないい加減なソフトではない。コナミさんというメーカーは、今までのソフトを見てもわかるとおり、ロクでもないソフトは作ってくださらないのだ。職人気質なのだ(？)。

この『もえろ……』でも、前作をやったことのある人なら、ゲーム内容がすぐ理解できるようになっている。例のベルを打つとどーとかというやつだ。スクロールも前作のタテスクロールオンリーではなく横スクロール面が加わった。しかも、２機が接触するとリップルレーザーもとい、わっかレーザーが出るのだ。これはなかなか迫力があってよいぞ。

また、各面のボスが出てくる感じが前作とはちょっと違って、背景がまっ黒になるのだ。これは、人によってはダサイと思われるかもしれないが、こうした理由はちゃんとある。背景にボスキャラを置いて、画面全体をスクロールさせる(ゾクにファンタジーゾーン方式と呼ぶ)ということは、スプライトのちらつきを心配する必要がまったくなくなるのだ。イコール、デカキャラが思う存分動かせるということ。もっとも、スイカやステレオがでっかくなっても、あんまりコワかないけどね。

そうそう、もうひとつ特筆すべき点があった。なんと、とてもじゃないが前作では期待できなかった〝バリア＋分身〟ができるようになったのだ。これはうれしかったぞー。それにしても、よくスプライトが平気でしたね、と思って写真を見ると……なるほど、本体＋バリアをスプライト２枚で作っちゃってるんだ。あったまいー。あと、レーザーなんかもついてるしね。まあ、よくここまでいろいろと考えてくださいますこと、と頭の下がる思いですわ。

こう書いてきてふと思ったんだけど、基本的には前作とそれほどの違いはないんだね。いいか悪いかは別にして、やはり、本ゴシ入れて○○○○２を作るっていうのは、まったくのオリジナルソフトを作るより、よっぽど大変そーな気がする。○○○○２を作ろうとするかぎり、

●基本仕様を変えたくても変えられない。

●ストーリー設定も前作とつじつまを合わせなければならない。

などのさまざまなカベにぶち当たるのだから。かといってこれらをすべて無視すると、それはもはや○○○○２ではなくなってしまう。たてほこだ。

だから、営業面でみれば有利な○○○○２も、開発からみれば、かなりしんどいことだと思うわけ。

と、そんなわけで、この『もえろ……』も、『ツインビー』を知らない子達には十分に楽しめるゲームであることは間違いないが、知ってる人達には、「もう一歩突っ込んでほしかったな」感があるのではないかと思われるのだ。

■評／ゲヱセン上野(缶詰愛好家)

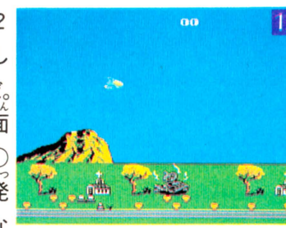
■コナミ
■3,100円(ディスクカード)

じゃあとはなんだ じゃあとは!!

やる気がないなら来んでいい！ バカモン!!!

貴様アァーっ!!　おまえだおまえ、グインビーに乗ってるテメエだっ!!　じゃあとは何だ。確かに、こないだ初めて会ったばかりのひーおじーさんだから、「何でもオレが行かなきゃならんの？」という気持ちもよくわかる。しかしだ、ゲームなんだから、もっとヤル気になってもらわんと困るのだっ。





人がせっせこ戦ってるちゅーのに
ヘラヘラヨットなんかに乗りやがって



あんたら それでも人間か!?

ちぇっ、いい気なもんさ。オレが血まなこになって戦ってるときに、のん気にヨットなんかでヘラヘラしちまってよ。おまえら加山雄三じゃないの？　いや、森繁久弥かもしれないな。でも、いいんだ。オレも今度博士にクルーザー買ってもらうから。そしたら、しょーなんかどっか行って、さーはーギャル引っかけよ。

今号の一句

ツインビー
ウインビーだよ
グインビー

安堂

(印：安堂)

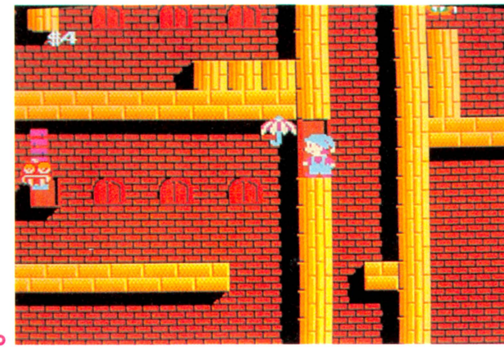
もえろツインビー地方の
ソフト天気速報

速報官／項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	タジリプロ
明かるさ	☀	☀	☀	☀
大衆性	☀	⛅	⛅	⛅
印象	☁	⛅	☀	☁
奥行き	🌧	☁	☁	🌧
総合	☁	⛅	⛅	☁

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 ☃ の５段階に分かれています。

迷宮組曲

めいきゅうくみきょく



●連射いらず迷路アクション

ハドソンの『高橋名人の冒険島』は、ゲームセンターの『ワンダーボーイ』のリメイク版だったけど、今度の新作は違うんだ。『迷宮組曲』は完全なファミコン用オリジナルソフトなのだ。でも、またお姫様を助けるゲームだゾ。

忍者屋敷より複雑怪奇な城

サーカス小屋でかかっていそうなリズミカルでメルヘンティックなBGM、そしてまるでぬいぐるみみたいに、あどけなくかわいい主人公ミロン。今度のハドソンの新ソフト『迷宮組曲』は前作の『高橋名人の冒険島』に続いてキャラクターゲームであった。

その内容は、『キャッスルエクセレント』のように複雑に絡み合った迷路が城になってて、その中を主人公ミロンが『ゼルダの伝説』のように買い物をしつつ進んでいくというものだ。こう書くと、いかにもありそうなマネッコゲームみたいだけど、実はそうでもないのだゾ。

大体、『迷宮組曲』というネームセンス自体が「このゲームはタダ物ではない」と語っているようじゃないか。タダかタダでないか、はたまたそのどちらでもないかはさておき、パッとしないゲームが多い(表現はやわらかくね)昨今、誰が買っても結構楽しいソフトだと思ってるのだ。

最近、レビューを書いてもトコトン評価が辛いと言われてる僕だけど、「良い」と思った一番の理由は〝迷路モノなのに何回もプレイさせちゃう魅力がある〟ということだな。

実は迷路ゲームという分野はパズルゲームと同じくらい不毛の分野で、ビデオゲームやファミコンソフトの形にするのが難しい。というのもゲームにすると、時間と労力をイタズラに費す難しいソフトになり易いからだ。いい例が、『キャッスルエクセレント』だ。さすがの僕も途中で投げ出してしまったよ、ポイと。最後まで行き着いた人は、オイラ尊敬しちゃうよ。

もともとファミコンの楽しさの本質が、パズルや迷路(迷路もパズルだね)みたいな、思考的なモノではなくて、感覚的な、例えばブロック崩し、インベーダーゲームの〝遊ぶこと自体〟の快感から出発してることを思うと、ファミコンやってるときまで脳ミソをヒネるのは、敬遠して当たり前だよね。ファミコンはもっと軽くて簡単で楽しくあって欲しい!

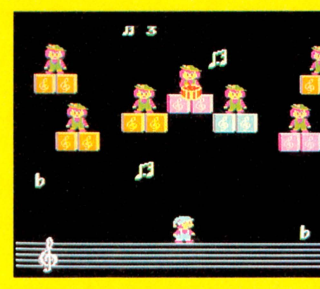
そういう脳ミソをヒネらせるのに、ヤッキになりやすい迷路ゲームの中で、『迷宮組曲』はアクション要素や、パワーアップ要素を上手く融合させて、迷路であるコトを薄めた佳作だと評価したい。

あと、迷路の話とは全然違うけど、このソフトで傑作だと思ったのがオマケ機能だ。このオマケが最高にイカしてて、自分が1秒間に何回ボタンを押せるかわかる連射測定プログラムが入ってるンだよ! あはは。連射をほとんど使わない『迷宮組曲』にこのオマケが付いてるってとこが、ハドソンらしくていいや、ふはは。

このオマケはコスモスのガチャポン景品である『レンダマシン』と共に世の小中学生の必須アイテムになるに違いない。

たぶんこれからはこうした付加価値がもっと重要視されて、「主人公生の声ソノシート付き」

かわいいけどめんどくさい ボーナスステージ



かわいいのはわかるのだけど、3回ぐらい遊ぶと飽きてしまうンだよね、このボーナスステージ。単純なのに、時間制限が長いからなおさらだ。空中で演奏してる子供は飾りだけで意味はないのかな。弱っちゃうなあー。

隠れドアがあるンだよ



僕が個人的に嫌いなのが〝隠れキャラクター〟のたぐいなンだけどこの隠れドアには、まいったなあ。こういうのって、〝ブロックを動かすことができる〟という隠れテクを偶然か攻略本で知った上で、あらゆるブロックを押して見つけるンでしょ。うーん、好みじゃないね。隠れモノは易しくてヒネリ過ぎてない方が好きだ。

謎と秘密と謎と秘密と謎と秘密と謎と

とか「カートリッジが変形合体ロボになってる」のが発売されるだろう。さらにオマケゲームが発展した1つのカートリッジに2つのゲームが入ってるソフト（ゲームセンターのビデオゲームでは『ヘッドオン』の頃に既にあったのだが）も登場するンだろうな。きっと。

ここまでわりとほめてきた『迷宮組曲』だぐァ頂けない点もあるにはアル。ひとつは左にも書いたんだけど、ボーナスステージのけだるさのコト。ある程度上達したヒトにとってこれ程の苦痛はない。「ボーナスステージはメンド臭いからやりたくない。しかしやらなくてはお金がたまらない」このジレンマに体重200キロの相撲取りも50キロにヤセる。

もうひとつは、隠れているモノが多すぎるというコト。隠れキャラが大好きでいっぱい入れたい気持ちもわかるし、それを見つけるのが大好きなファミコンフリークも大勢いるのもわかる。しかーしィ、それはその何倍もいるであろうゲーム素人の人々にとってはまったくの無意味だ。隠れキャラに一生懸命になり過ぎちゃって、閉鎖的超おたゲーを作ってしまわないように気を付けて欲しいところ。

そして、さらにもひとつ。これは特別に『迷宮組曲』だけに言えることじゃない。

「一体世界中に囚われのお姫様は何人いるのだろうか」

これはもうわかってるね。アクションゲームでも多いけど、ことさらロールプレイングゲームになると，十中八、九は主人公はお姫様を助けに行かなくちゃいけないんだよなあ。

ちょっと考えてみても、古くは『ドンキーコング』でしょ。それから『ゼルダの伝説』『スパルタンX』、それに『スーパーマリオブラザーズ』『ドラゴンクエスト』『ドルアーガの塔』、もちろん、この『迷宮組曲』も。数えればキリがないほどに、この手のソフトはいっぱいあるンだ。

とにかぁーく、ファミコンの歴史が始まって以来、日本全国の小中学生、また高校大学生まで、何百万何千万人というお姫様を助けまくったのだ。もうこの辺りで、ヒロイックファンタジーの世界の呪縛から逃れることができるんじゃないかな。

それはゼルダ姫もマルガリータ姫も霧姫もピーチ姫もローラ姫もミンミン姫もさくら姫もマリーやカイやティナだって、きっと思ってるさ。

と、こ、ろ、で。突然ですが結論。『迷宮組曲』はヨイ。結構ヨイ。特にオマケソフトである連射測定ソフトは、傑作。将来、名人を目指すヒトには必須だ。重要な鍛練ソフトになるから。今、小中学生に将来何になりたいデスカ？　と質問したら、「ボク、ゲームの名人になりたいデェース」と答える子が絶対、何人かいるだろうな。特に今コレ読ンでるキミね、キミ。そういう子は買ったらいいよ。

また僕自身は、20歳以上の大人が買っても、それなりに楽しいソフトだとも思っているンだ。

おまけ機能



ジョイスティックを持ってるヤツは絶対やるだろうな。連射機能の測定ね。アスキースティックの連射速度は写真のとおり1秒間に24発だったゾ。ちなみに僕が自分の指でやったら、13発だったよ。ララ、名人ってスゴイ。

実のところ、この甘いメルヘンティックなBGMと、ほんわかやわそうな主人公ミロンの容姿、ゆっくりしたジャンピングは、小さい頃の思い出を反芻するのに十分な道具になりそうだ。なにか、影絵の天気予報をボーッとながめているときの気分に似たモノが得られる。

そのためには、1面だけ遊ぶことが望ましいけどね。それから、同じような効果でイライラしてたり、気分がローなときに1面だけ遊んでみると、結構ヨクなってきたりする。コレホント。あくまでも1面の話だけどさ。

ところで、このゲームも『高橋名人の冒険島』と同じように、後半かなり難しいし、クリアーするのに時間かかるけどさあ、高橋名人って、ほんとに両方とも、1時間以内で全面クリアーするのかなあ。そうだったら、やっぱり名人ってスゴイや。

■田尻智（ビデオゲーム通信）

■ハドソン
■4,900円（カートリッジ）

『迷宮組曲』地方の ソフト天気速報

速報官 ＼ 項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	タジリプロ
明かるさ	晴れ	晴れ時々くもり	晴れ時々くもり	晴れ時々くもり
大衆性	晴れ時々くもり	晴れ	晴れ	晴れ
印象	くもり	晴れ	くもり	晴れ時々くもり
奥行き	くもり	晴れ時々くもり	くもり	くもり
総合	晴れ時々くもり	晴れ	晴れ時々くもり	晴れ時々くもり

※評価は☀ ⛅ ☁ ☂ ☃の5段階に分かれています。

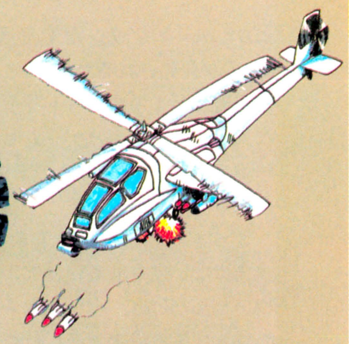
ちょっとずるいぜ 落とし穴



今度の仕掛けは、移動ブロックと通り抜けブロックの組み合わせだ。ゲームの基本ルールの例外を作ることで隠れキャラとか隠れテクとする風潮は、このゲームだけではないが、はっきり言うとあまり好ましくはない。うむ。



TIGER-HELI



タイガーヘリ ●ポニー　4,900円

このゲームは、アーケードゲームの移植版だ。シューティングゲームのスタンダードという感じの内容で、派手なオプションや、パワーアップアイテムがつくというタイプではない。それだけシンプルな分、プレイヤーのテクニックの確かさでハイスコアを競うゲームだ。いかに少ない自機で、ハイスコアを出せるか、基本に戻ってトライしようぜ!!

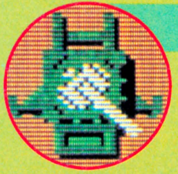
THIS IS YOUR MISSION

最新鋭攻撃ヘリコプター『タイガーヘリ』に乗り込んだキミの使命は、敵地を徹底的に破壊しつくすことだっ!! キミに与えられた武器は、ミサイルとボンバーの2種類。さあ、飛び立て!!

こいつらをやっつけろ!!

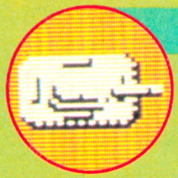
このゲームに登場するキャラは各ステージとも、ほぼ同じ。だから、ここで敵の動きを覚えて、より多く撃墜しよう。

砲台



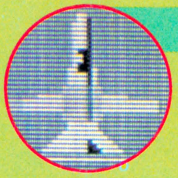
砲台そのものは固定されているから360度自在に動く銃身に注意しよう。

戦車



突然現われてはねらい撃ちしてくる。後方から出現してくる時が特に危険。

飛行機



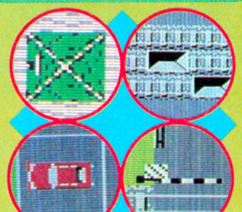
自機に向かって飛んでくるが撃ってこないし、触れても大丈夫なのだ。

ガンボート



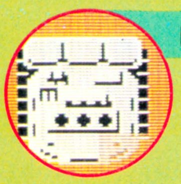
海上の前方と後方から真っすぐ進んできて、タイガーヘリをねらうっ!!

その他の敵キャラ



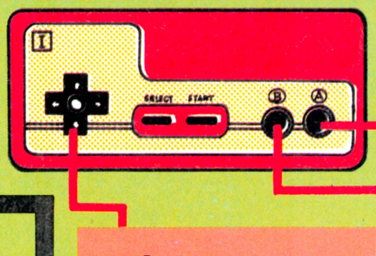
ここにあるテント、トロッコ、自動車、踏み切りは全て破壊できる。攻撃しかけてこないのでバンバン撃って得点に加えよう。

ビッグタンク



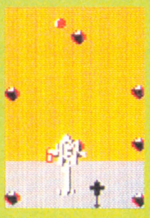
同じ場所を前後に移動するだけだが弾は8方向に自由に発射できる。

HOW TO PLAY

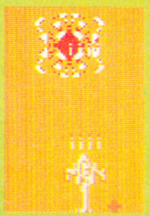


✚ボタンの
上を押すと前進する
下を押すと後退する
左を押すと左旋回する
右を押すと右旋回する
(ただし宙返りはしない)

Aボタンで、まわりの敵を一掃するボンバー攻撃。ただし画面右下に表示される弾数がゼロになったら終わり。



Bボタンで、ビッグタンク以外の敵キャラを一撃で倒せるミサイルを発射する。こちらは弾数に限りはないのだ。



アイテムはこれだ

タイガーヘリがパワーアップできるアイテムは4種類。2種類の小型のヘリとボンバー、それに1UPだ。取り方は難しくないから、ゼッタイに見のがすな!!

グリーンの十字ボーナスブロック



十字ブロックは点滅しながら色を変える。どれも撃つだけで100ポイント。グリーンになった時に…。



撃つと、こんな風にBという字のついたマークが出る。これを取ると、ボンバーが1発増える。

レッドの十字ボーナスブロック



レッドの時に撃つと赤いリトルヘリが一機出現。これを取ると横について左か右への攻撃ができる。

グレーの十字ボーナスブロック



グレーの時に撃つとグレーのリトルヘリが出現し、前方への攻撃が倍のパワーをもつようになるぞ。

ダイヤ形ボーナスブロック



これは、10個破壊するとタイガーヘリが1UPするアイテムだ。見つけたらすかさず撃っておこう。

ステージ1で基本的な攻撃パターンをマスターしよう

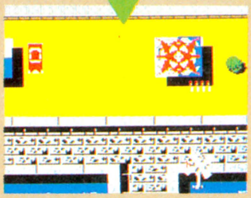
マップのみかた

ここで紹介しているマップには、敵キャラの進行方向がすべて矢印で示されている。矢印のないものは、その位置に停止したままだ。ただし、砲台をはじめ、銃身をもつ敵キャラは、45度ずつの角度だが、8方向に自由に弾を撃ってくるので要注意だ。

家も攻撃目標なのだ

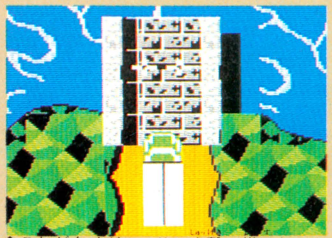


➡一見、何てことはない家並だ。しかしここも敵地だからミサイル攻撃を。

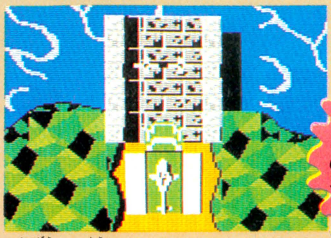


➡すると、バーン!! という音とともに屋根に穴が。これで得点になるぞ。

タイガーヘリの出撃だっ!!

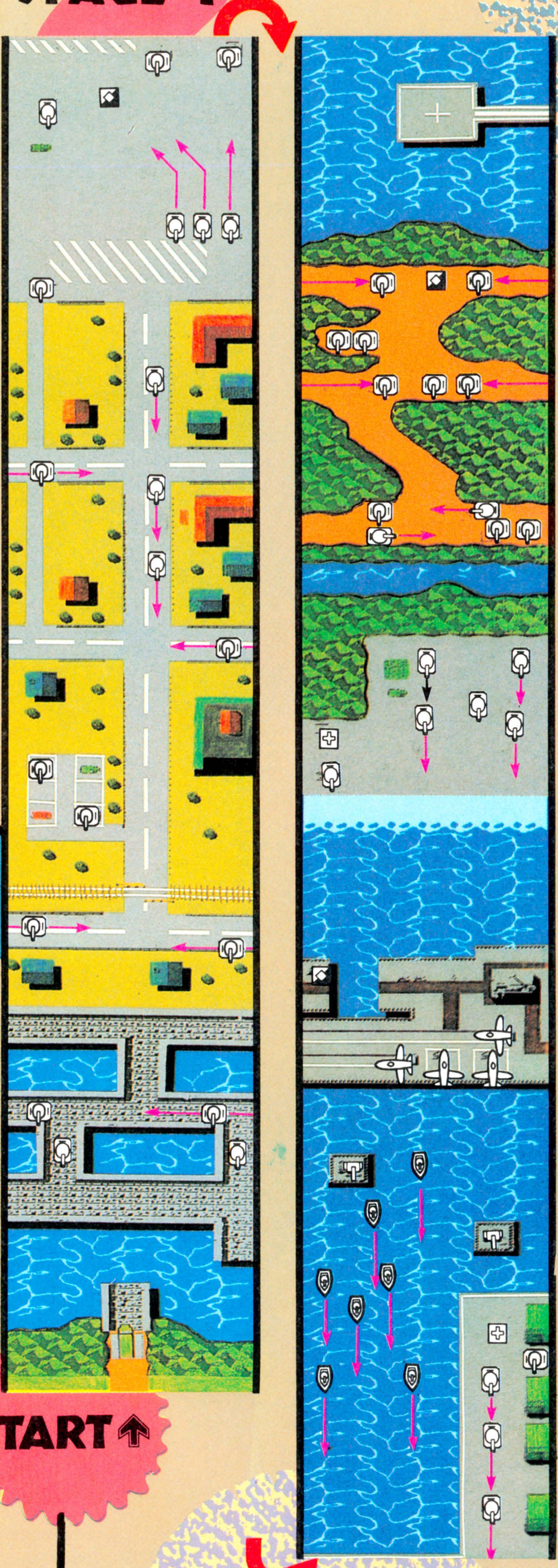


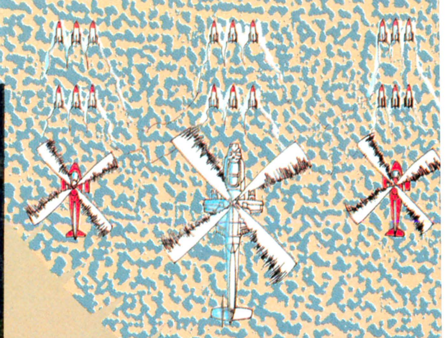
⬆これがタイガーヘリの出撃の様子だ。さん橋にトラックが到着すると、トラックの屋根が開き、中からタイガーヘリが登場！



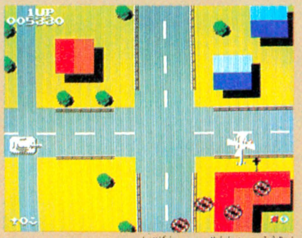
⬆出撃する時のタイガーヘリは、2つのボンバーを持っている。このボンバーは敵の弾に当たると破裂するから大切に使おう。

STAGE 1



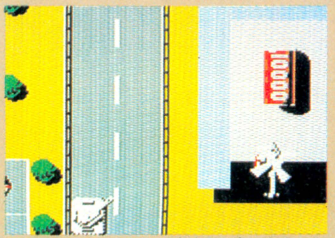


戦車の動きを読め!!



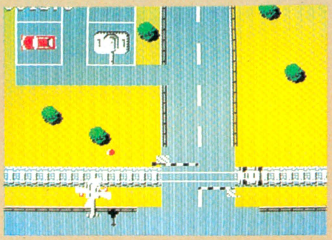
いちばんしつこく出現する戦車の攻略法は、銃身がこちらを向く前と、1発撃ったあとの約1秒の間にすかさず破壊することと、8方向にある弾スジの死角にいて攻撃することだ。ガンバレ。

大ボーナス1万点



ステージ1に出てくる最初の家の屋根をかなりしつこーくミサイル攻撃していると、屋根の上には10,000点。うれしいねっ!!

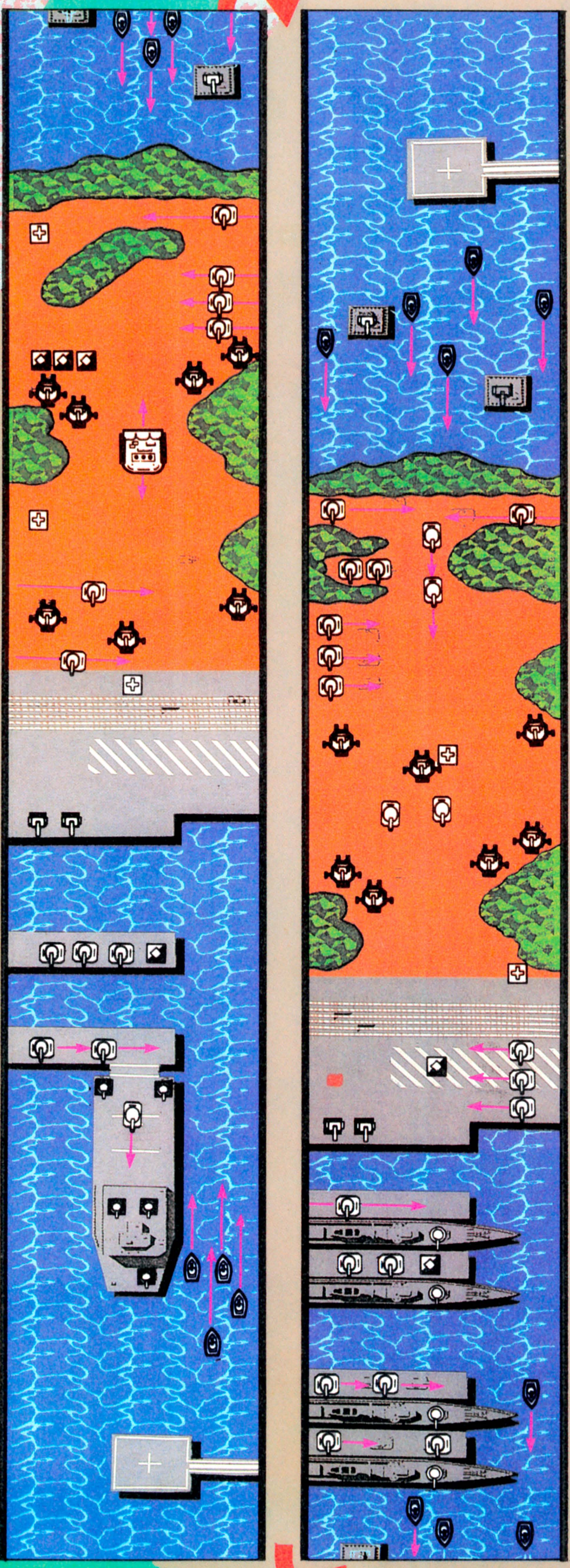
隠れキャラ発見!



線路の上のレーシングカーはただ撃つだけだと10,000点ボーナス。見のがして同じ画面中にどこでも3発撃つと1UPだぞっ!!

ステージ2〜4マップはこうなる!!

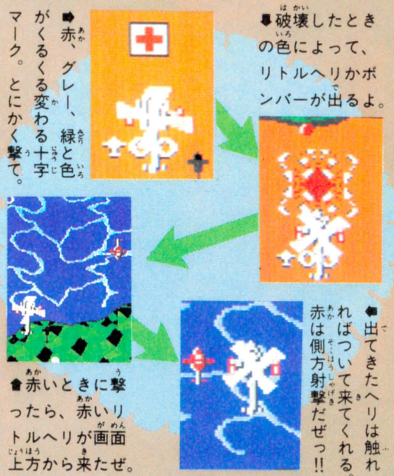
STAGE 2



START

リトルヘリでパワーアップ

ただひとり敵に立ちむかうタイガーヘリも、味方の援助を得ることができる。色の変わる十字マークを撃てば、リトルヘリやボンバーが助けにくる。



➡赤、グレー、緑と色がくるくる変わる十字マーク。とにかく撃て。

⬇破壊したときの色によって、リトルヘリかボンバーが出るよ。

⬅出てきたヘリは触れればついて来てくれる。赤は側方射撃だぜっ!!

⬆赤いときに撃ったら、赤いリトルヘリが画面上方から来たぜ。

これなら強力だぞっ!!



リトルヘリは左右に1つずつつく。グレーの前方射撃もいいけど、赤いリトルヘリを2つつければ、3方向に弾が出るワイドな攻撃ができて強力だぜ。

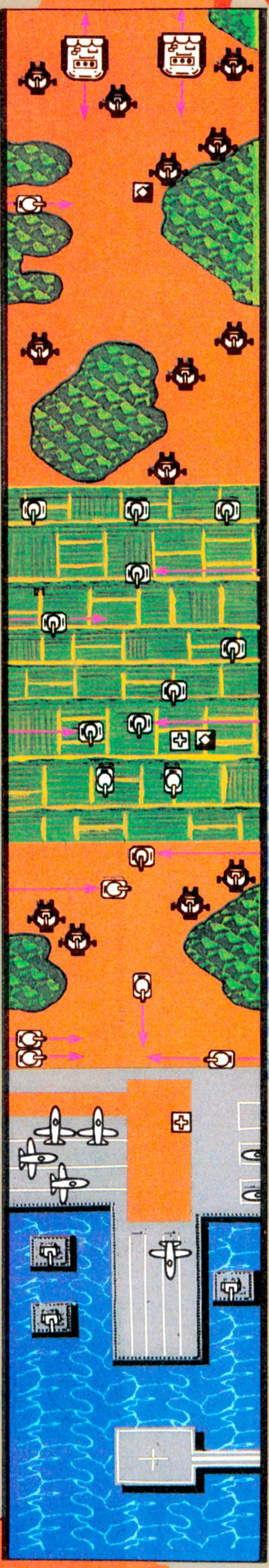
おカタいヤツ



➡敵の中で最も強いビッグタンク。倒すには何発も弾を撃ち込まなくてはダメ。

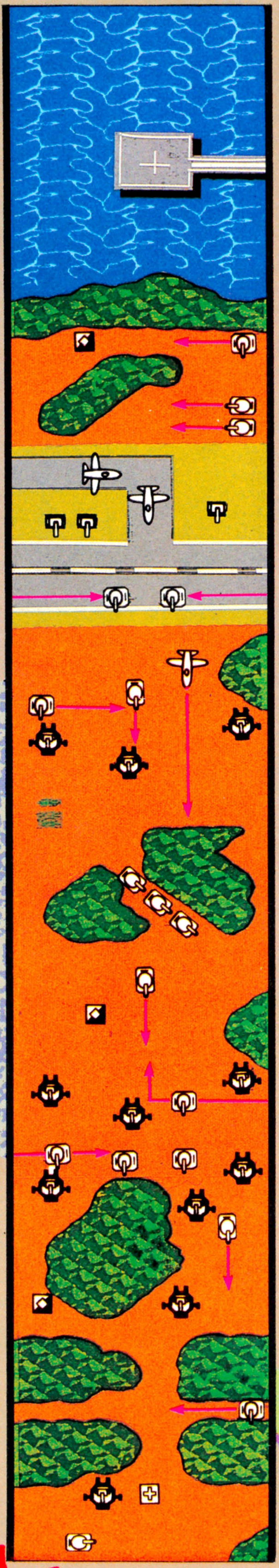
⬅でもって見事爆破させた後は、機能が停止する。まずはどちらか一方をねらえ。

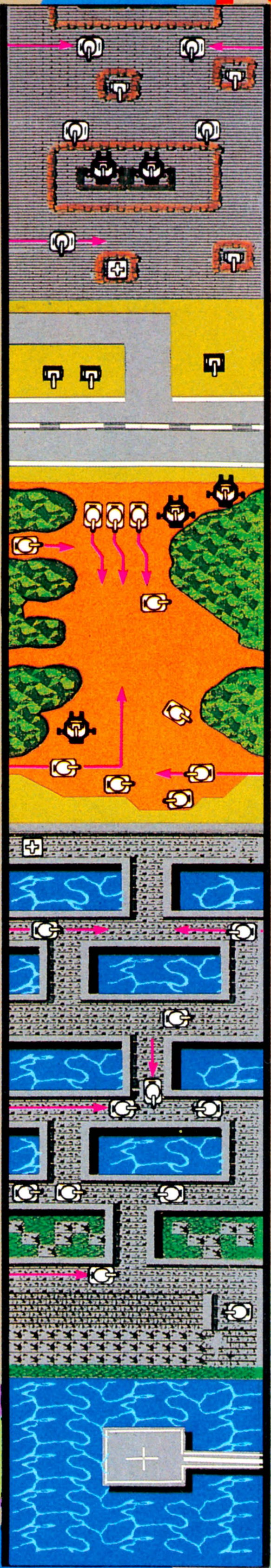
STAGE 3

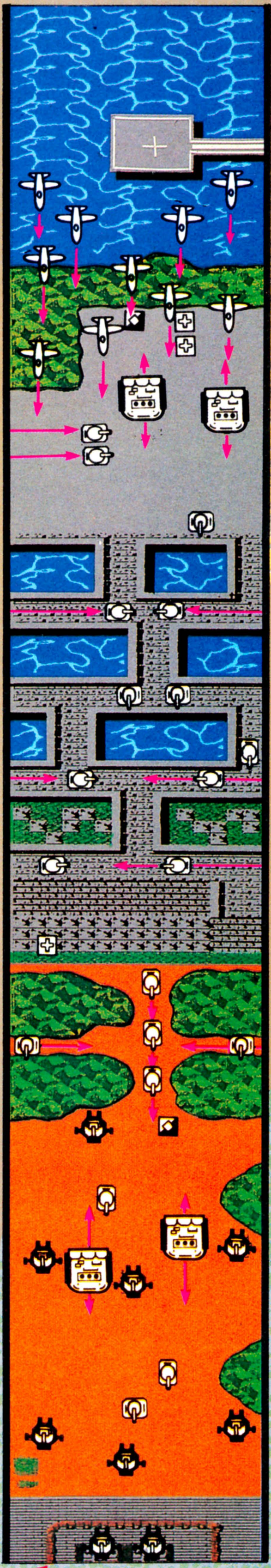


START

STAGE 4





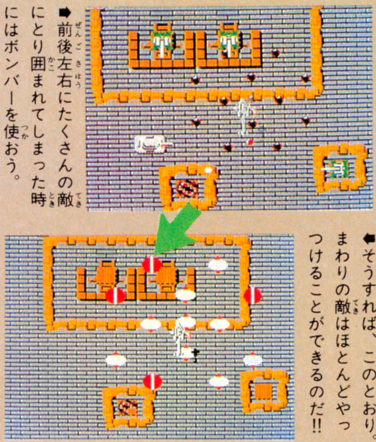


飛行機の一勢攻撃



ステージ4の最後では、前方から次々と飛行機が。ぶつかってもやられないが、白い飛行機を全機撃墜すれば、5,000点の赤いボーナス飛行機が出る。

ボンバーはこう使えっ!!



➡前後左右にたくさんの敵にとり囲まれてしまった時にはボンバーを使おう。

⬅そうすれば、このとおり。まわりの敵はほとんどやっつけることができるのだ!!

面クリアーのボーナスはこれだ



各ステージクリアー時にボンバーやリトルヘリを持っていれば、1つにつき5,000点ずつのボーナスがもらえる。全部持っていれば最高の20,000点だ。

とっておきのヒミツ

最後までいきたいけどゲームオーバーになっちゃった、という人にはとっておきのコンティニュー。ゲームオーバーの表示が出たら、すかさずAボタンとBボタンを両方押し続ければオーケー。当然点数は0に戻っちゃうよ。

START

そしてここをクリアーしたあとは

このゲームには最後にやっつけるボスキャラはいない。この後は、ステージ2からのループだ。死なずにどの位得点をかせぐかが、キミの課題だ。

今でるか、もうでるかと、ファミコン大好き青少年の期待を裏切りつづけてはや3年。いや、あれだけ大きな竜はファミコンじゃ動かせないんだよと、わけ知り顔ではなしていた関係各方面の方々に、多大な迷惑をかけております。『ドラゴンバスター』!! ついに出るぞーですよ。

●(株)ナムコ　1月7日発売　4,900円

『ドラゴンバスター』ついに登場!!

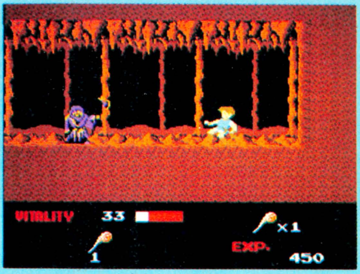
竜退治物語

むかしむかし、ローレンス王国という美しい国にひとりの若者がおりました。その名をクロービス。王国の親衛隊長のひとり息子でした。彼は、ローレンス王家の王女セリアに憧れていましたが、身分の違いから親しくなることができません。生まれつき気性の激しいクロービスは、そのいらいらをケンカで晴らし、いつしか国中で評判の乱暴者になっていました。そしてある日、ついに父親セリアズの怒りにふれ、あてどもない放浪の旅に出るはめになってしまいました。

何年か後のこと。ローレンス王国からほど近い山に一匹のドラゴンが住んでおりました。元は神の使いだったのですが、自分の力を過信するあまり神に謀反を企て、その罪で地上に追放されたのです。ドラゴンはその腹いせに王国中で暴れまわり、とうとう国の宝ともいえる王女セリアをさらってしまいました。

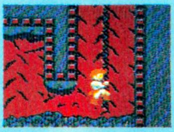
旅の空でこの話を聞いたクロービスは、すぐに故郷の王国にもどり、一本の剣を携えたドラゴンバスターになりました。そして新たな旅へと出たのです。

コントローラーの操作の方法

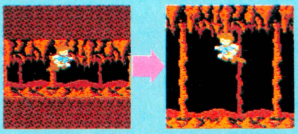


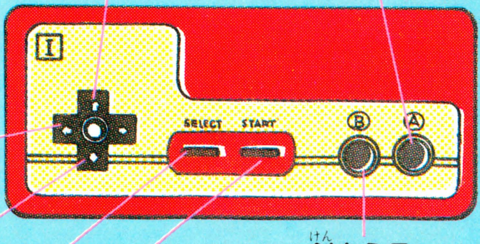
⬆ダメージをうけるたびにバイタリティが減り、0で終了。アイテムは使用可能なもののみを表示。マジックアイテムは出ない。

鎖をのぼる


⬆鎖などのある縦型の通路で✚を上に押す。

ジャンプ　2段ジャンプ

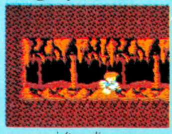

⬆Aボタンを押す。タイミングよく2回つづけて押すとさらに高くジャンプ。



走る


⬆進みたい方向に✚を2回続けて押す。

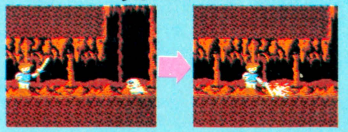
しゃがむ


⬆✚を下に押す。このままジャンプもできる。

スタートと同じ。ポーズにも使える。

持っているマジックアイテムを表示する。

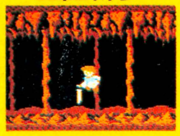
剣をふる


⬆Bボタンを押す。どんな状況でも使用可能。

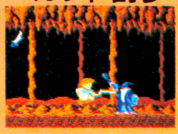
覚えると便利な必殺技

以上の操作を併用すると、敵により多くのダメージを与える必殺技もできるのだ。

垂直斬り


⬆2段ジャンプをし、敵の頭上で剣を下に向けて落下。敵に2倍のダメージを与える。

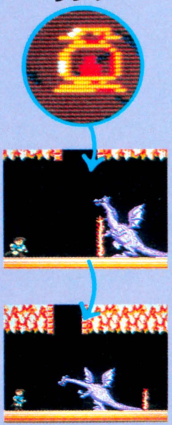
カブト割り


⬆ジャンプし、剣を水平に出した状態で落下。これも敵に2倍のダメージを与えるぞ。

マジックアイテムを効率よく使うのがコツ。

敵のモンスターを倒したあとに出現するアイテム類。うまく使うとツヨーイ味方になってくれるぞ。その効力をしっかりマスターし、戦略を練ろう。でも無駄遣いは禁物だよ。

ランプ



↑火柱を発し、敵に大きなダメージを与える。

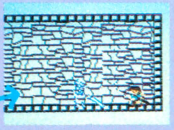
スクロール



↑魔法の巻き物。火炎弾を1発撃てる。

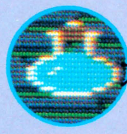
王冠





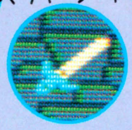
↑地震と雷を同時発生。画面内の敵を一掃する。

聖水



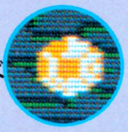
↑地下迷宮を脱出マップにもどる。

スーパーソード



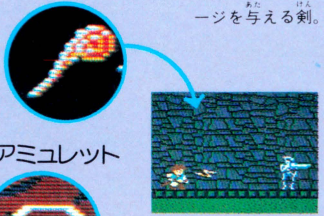
↑敵に2倍のダメージを与える剣。

宝石



↑EXP点(つまり得点)を加算する。

つえ



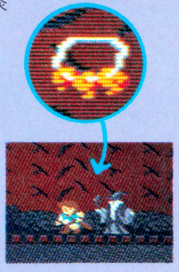
↑魔法の杖。敵に電撃を一発くらわせる。

シールド



↑ダメージを半分にしてくれる盾。

アミュレット



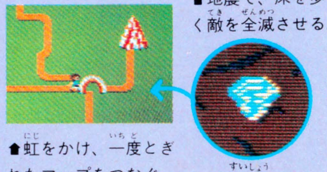
↑首飾り。画面内の敵を石にしてしまう。

指輪



↑地震で、床を歩く敵を全滅させる。

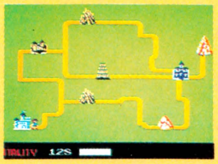
水晶



↑虹をかけ、一度とぎれたマップをつなぐ。

ローレンス王国の地形

ローレンス王国にはさまざまな地形がある。中はすべて迷路になっているぞ。注意しよう。

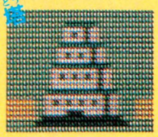


城



↑スタート地点。ここから物語は始まる。

塔



↑天高くそびえたつ塔。不気味だッ!!

鍾乳山



↑うっそうと茂る樹木の影はいつも暗い。

廃墟



↑訪れるものなく朽ち果てる廃墟。

奇岩山



↑奇妙な形をした岩山。洞窟があるぞ。

巣窟



↑いうまでもない。モンスターの巣窟だ。

ドラゴン山



↑その名の通り、ドラゴンの住みかだ。

行く手をさえぎる敵の怪物たち

ひと口に怪物といってもさまざま。巨大なドラゴンから迷宮の番人、小悪魔までいろんなタイプがいる。攻撃の特徴を覚えておくと便利だぞ。

ドラゴン



↑もっとも強大な怪物。体の色により強さ、攻撃パターン、弱点も変化する。

ルームガーダ(迷宮の番人)たち

ウイザード



↑空中で剣を操り、火炎弾を投げてくるぞ。

スケルトン



↑ドクロの剣士。火炎弾は通じないぞ。注意。

ピンヨツプ



↑近づくとオノを振り離れると火炎弾の攻撃。

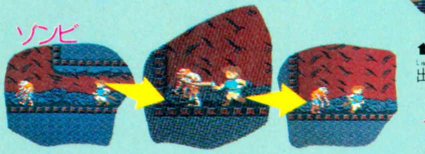
ファフネル



↑小型の龍。近寄ると口から炎を吐き出す。

通路をさまよう怪物

ゾンビ



↑ご存知、不死の怪物。剣では殺せないのだ。

ケーブシャーク



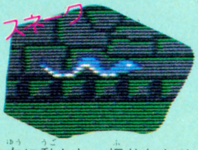
↑長時間通路にいると出現。離れないぞー!!

ゴーレム



↑通路に出現。こん棒を振り降ろしてくる。

スネーク



↑体を左右に動かし、振りおとせ。

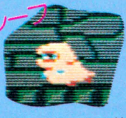
リーペン



↑一見、ひよこ!? 跳びはねて向かってくる。

その他の怪物

シーフ



↑スーパーソードを盗んでいくのだ。

クモ



↑注意。天井から降ってくるぞ。

バット



↑空中を舞い、体当たりをしてくる。

ロック



↑頭をぽっかりと開き、石をまき散らす。

テストール



↑丸くなり、体当たり攻撃。(VG版写真)

イノサイ



↑名の通り、一直線に突き進んでくる。

行け、クロービス!!ドラゴン山をめざ

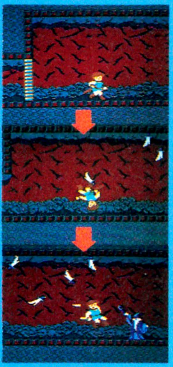
ひとくちに迷宮といってもいろいろ。直線的なもの円形のものループしているもの等々。まっ、第1ラウンドは練習。気楽に行こー!!

廃墟

廃墟の中には一直線につづく通路。要所には、ルームガーダーたちの守る迷宮が3つ連らなっている。初歩的で単純な構造だ。



い・き・な・り ウィザードの剣が舞う

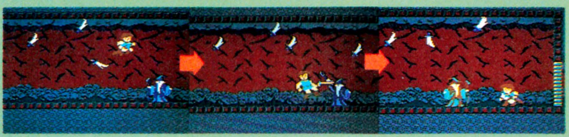


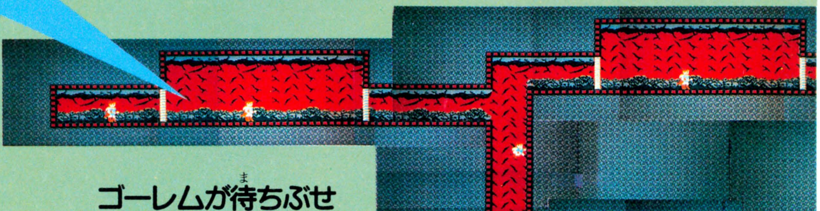
➡部屋に入ったとたんに天井から剣が降ってきた。これはウィザードの得意技だ。高くジャンプしようとすれば空中の剣に当たり、立ちすくんでいると火炎弾が飛んでくるぞ。困った!!

うえっ、かぶとわりだ〜!!

ふたたびウィザード

➡ふたたび、ウィザードの襲来。空中を舞う剣の間げきをぬって2段ジャンプ!必殺かぶと割りだ!!







ゴーレムが待ちぶせ



➡突然、通路をふさぐように出現したゴーレム。しゃがんで斬りまくれ。

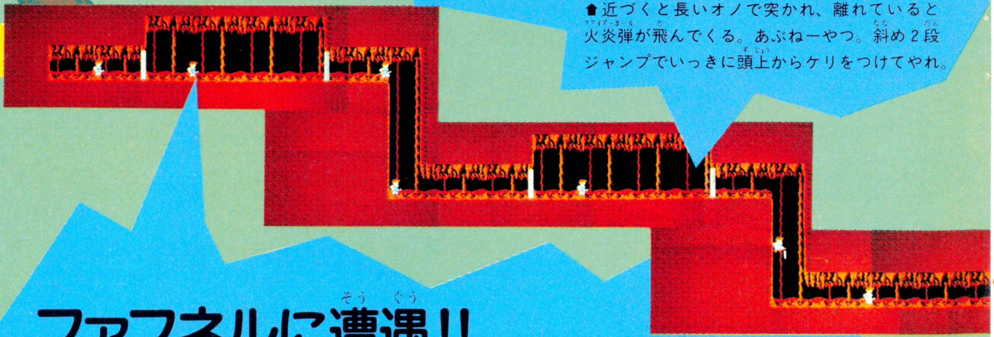
奇岩山

階段状に洞窟がつづく奇岩山。3つの迷宮に潜むルームガーダー。落ちてもダメージなし、大丈夫。

ビショップの火炎攻撃



⬆近づくと長いオノで突かれ、離れていると火炎弾が飛んでくる。あぶねーやつ。斜め2段ジャンプでいっきに頭上からケリをつけてやれ。



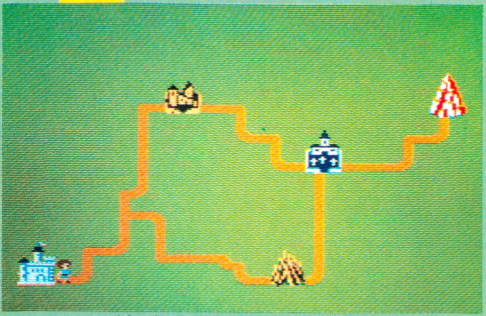


⬆分岐点。どっちに行くかはキミが決断!!

ファフネルに遭遇!!



⬆小型のドラゴンだからとバカにしてはいけない。口から吐く炎は一人前だ。2段ジャンプから垂直斬りだ!!

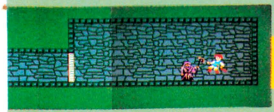


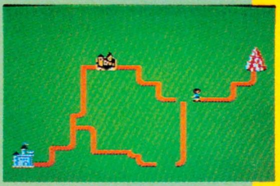
⬆クロービスが城を離れ、ゲームスタート。息詰まる一瞬だ。

すのだ!!

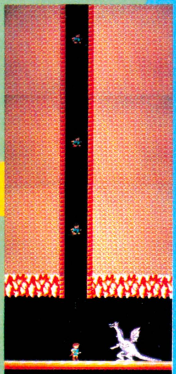
ドラゴン山

とうとうドラゴンの巣窟にたどりついた。ここでの相手は親玉のドラゴンのみ。ガンバレ。





⬆奇岩山も墓場も突破した。いよいよドラゴン山は近い。

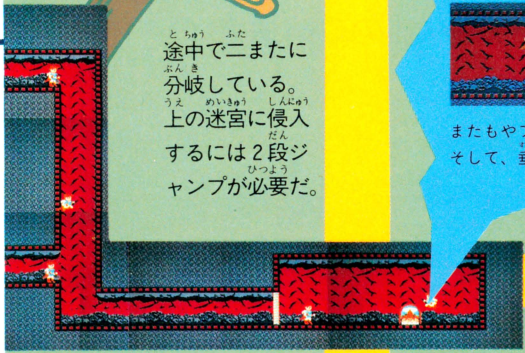


ついに決戦!! クロービス対ドラゴンだぜ!!



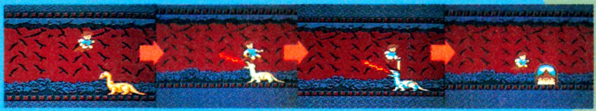
➡登場するなり火炎でごあいさつ。こりゃどーも、アリガトッネ!! とかぶと割りでお返し。最初はドラゴンも弱いのだ。

墓場



途中で二またに分岐している。上の迷宮に侵入するには2段ジャンプが必要だ。

ルームガーダーはファフネルだ

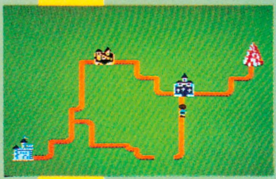


またもやファフネル。上に吐き上げる炎をかいくぐり2段ジャンプ。そして、垂直斬りっ!! 見事、ルームガーダーを倒すと出口が出現!!

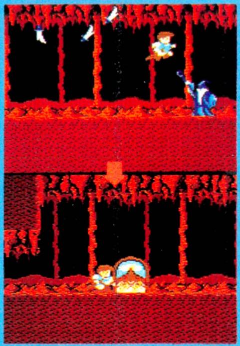
みたか、垂直斬り!!

スケルトンの登場!

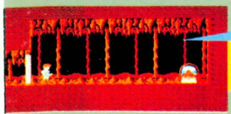
お次のルームガーダーはスケルトン。剣を振りおろしながら迫るのだ。ジャンプして上を飛び越えようとすると、剣を差し上げ邪魔をするのだ。



ルームガーダーはウィザードだ



こちらはしつこくウィザード。お得意のかぶと割りで倒し、出口を出現させたぞ。カッコイー。



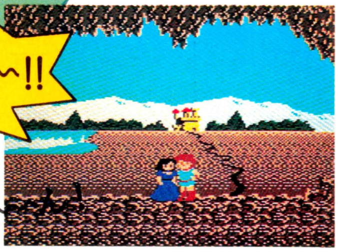


➡ラウンド2。さすがに関門が増えた。



⬅ラウンド3。構成が少し複雑になる。

王女セリアさま〜〜!!



今、たすけにいくよ〜

⬆3面ごとにデモ。でもこの娘はまだ侍女だ。

次号特大付録『ドラゴンバスター』攻略ハンドブックで、徹底紹介するぞ! こうご期待っ!!

開拓編　“トカイトカイ星”完全マップ大公開！
徹底紹介第２弾！

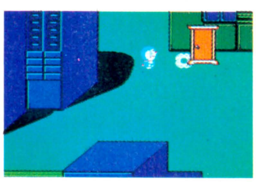


●ハドソン
発売中
5,000円

まずは開拓編・魔境編のおさらいだ！

開拓編

“開拓編”ではドラえもんをパワーアップ。マップを頭にたたき込んでつき進め！



「どこでもドア」やマンホール、アイテムの場所は決まっている。



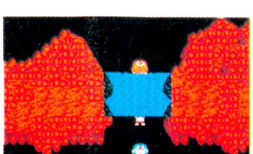
すべてのアイテムを手に入れて敵ボスとの戦いにそなえよう！

魔境編

“魔境編”はシューティングゲーム。タテ・ヨコ混合スクロールと、かくし部屋、スネ夫やジャイアンとのタッグ攻撃で魅力いっぱいだ。



ヨコから上へ、上から下へ、またまたヨコへと変化するスクロール。



ジャイアンとスネ夫の強い協力で攻撃力がグーンとアップするぞ！

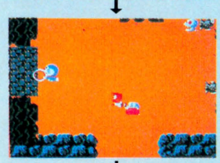
マップ公開の前に“海底編”の攻略法ガイド！

なんてったってアイテムの使用がカギ！

通り抜けフープ



閉ざされた岩の戸にフープでタッチ。



その瞬間に周囲が光り輝き出し……。



開かずの戸がゴゴゴと開いてくれる。

再スタート



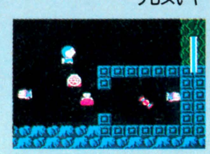
ドラえもんをひとり失っても、フープがある部屋から再スタート。

とりよせバッグ



とりよせバッグは、一度に復数のアイテムをはこべるのだ。

元気キャンディ



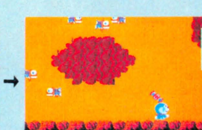
元気キャンディは体力の幅をひろげてくれるのだ。



キャンディの置いてある場所は決まっているぞ。



“海底編”ではキャンディを早めに手に入れよう！



体力の幅をひろげて、来たるべき強敵にそなえる。

海底にとらわれている4人の仲間を救え！



海底にかくされているカギを手に入れて、宝箱を探し出し、中に閉じこめられたのび太とスネ夫とジャイアンを助け出すのが目的だ！

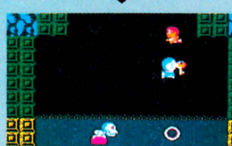
スネ夫



のび太

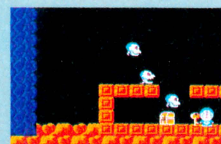


水面よりも上にある宝箱をジャンプで開ける。

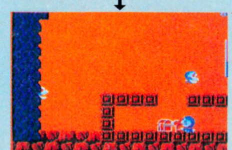


いたーっ!! のび太くんだ。探したよホント。

ジャイアン



強敵の大ダコをなんとか倒したのだ。



箱にカギを近づけて箱を開けよう！

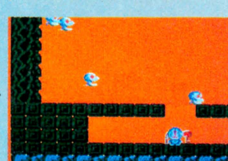


無事でなにより。ジャイアンを救出。

苦労も水の泡！　あらららららら！



強敵の大ダコ。足の先へむけてタマを発射！ つかまるな。



大ダコを倒して下の宝箱を開ける。3人の仲間がいるかな。



ウワーッ！ ウツボが入ってた！ この宝箱はハズレだ。

でたっ！ これが最後の敵ボス！

シズカちゃん見つけたっ！



3人を救出、開いた扉から神殿の中を進むと……。

オッ？



「シズカちゃん見つけっ」と思った瞬間、出たっ！

こいつが大ボス！



巨大な顔が合体！ ボコボコと岩を発射してくる。

そしてキミはシズカちゃんを救出できるか？



動きのパターンをつかみ、ま〜〜るく動いて攻撃だ。



とらわれのシズカちゃんを救出！ エンディング。

いよいよ敵の神殿に進めるぞ！

3人の仲間を救いだせ！



救出した仲間はこの部屋に運べ。



ふたり目もこの部屋へ置くのだ。



3人目、のび太を連れて急げ！

そして3人目を救出、扉が開いた！



やった！ 扉が開いたぞ！ いよいよ神殿の中へと入る。



神殿の中は複雑。体力に注意して。



いよいよ最後の大決戦が近いぞ。

海底のジャマモノ！



せっかく手に入れたアイテムもグズグズしてるとホラ。

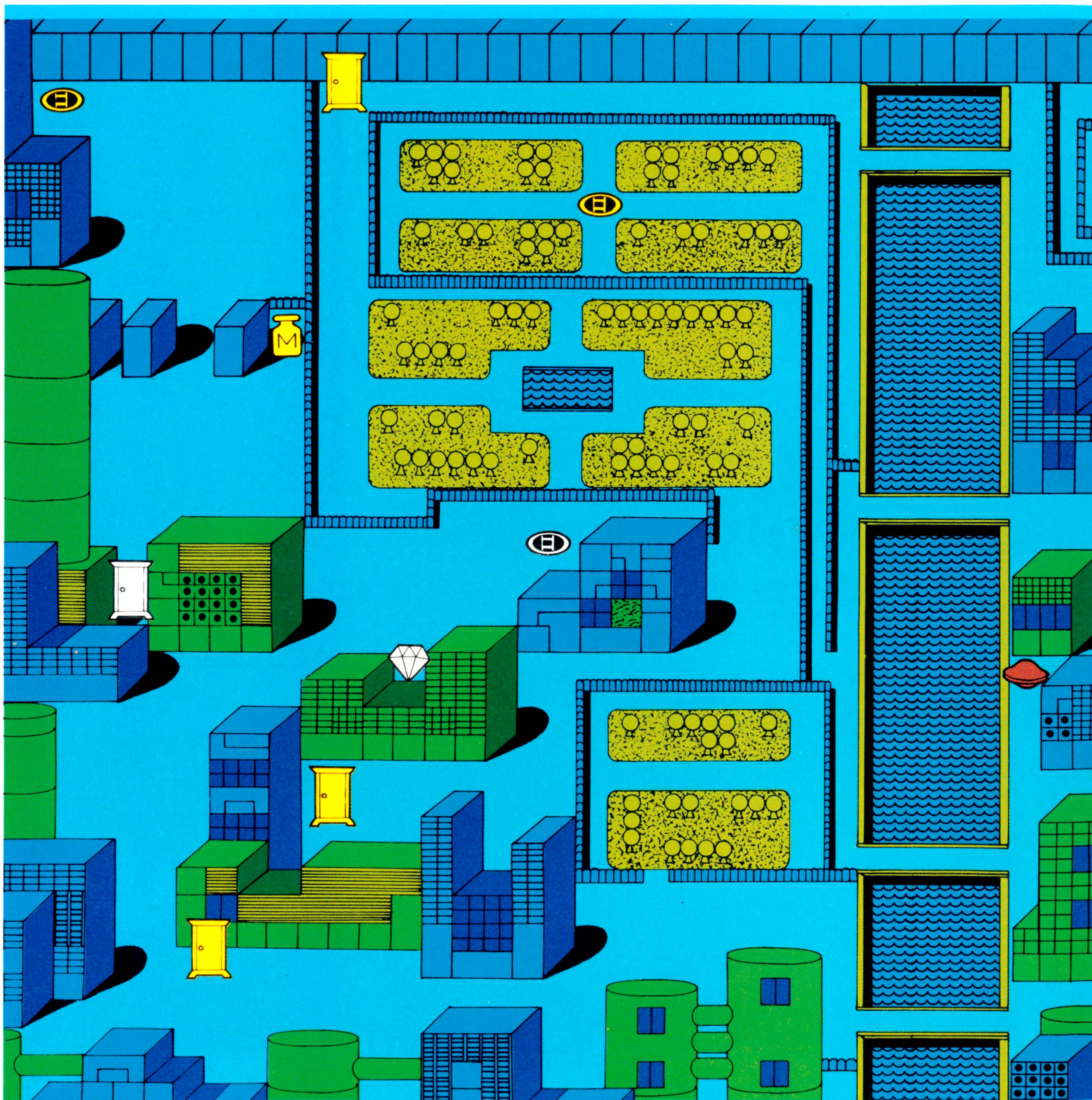


持っていくものがないと敵キャラを持ってっちゃうぞ。

〝海底編〞のひろーい地形をめぐり、それぞれのアイテムを有効に使って敵ボスと対決。〝とりよせバッグ〞と、〝元気キャンディ〞は早めに手に入れよう。左の写真のオバケと、大ダコ、ウツボにはじゅーぶんに気を付けよう。大ボスは動きにパターンがあるから倒せる。

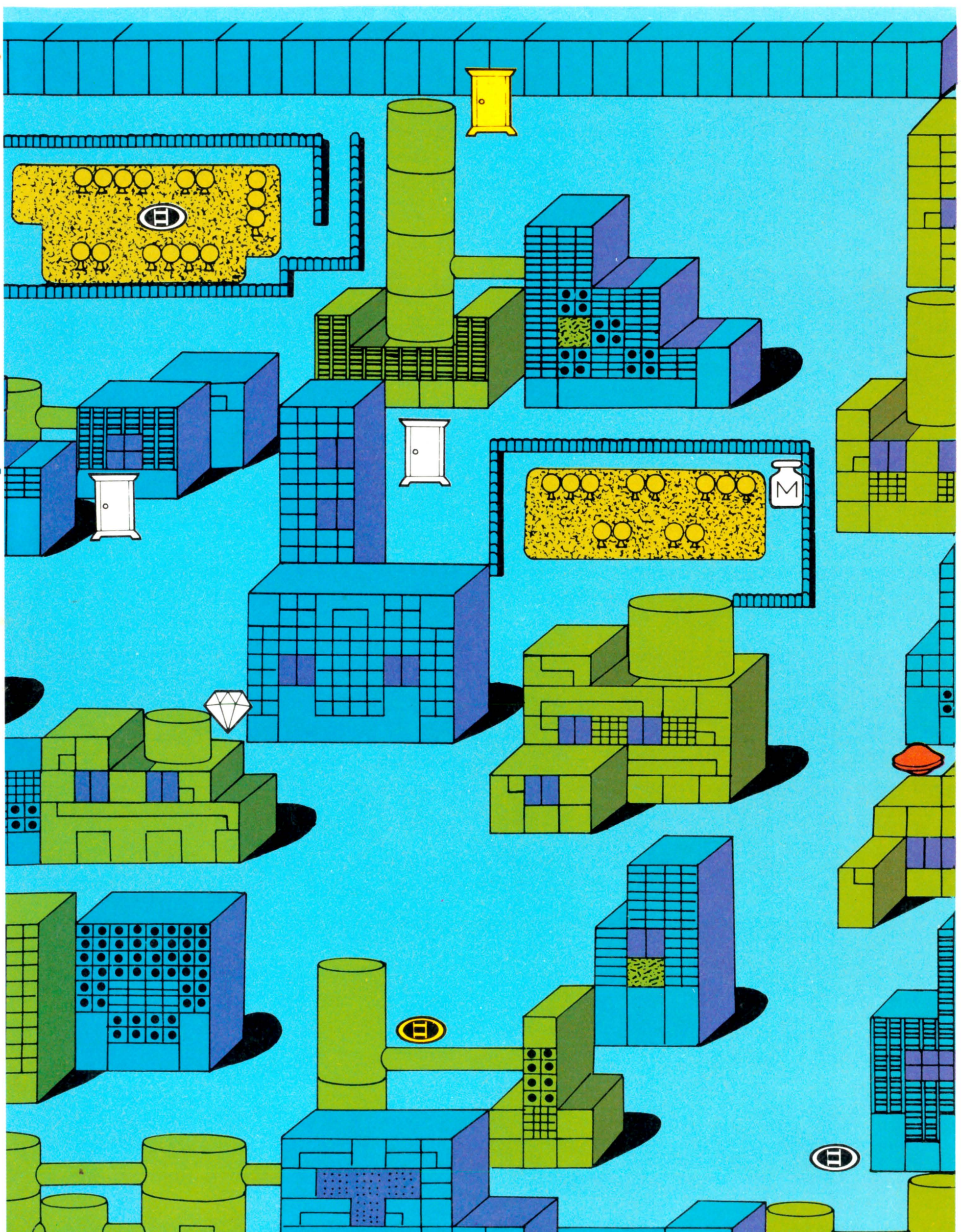
これさえあればバッチリ！　完全地形マップだ！

"トカイトカイ星"全マップの大公開



なのだ！

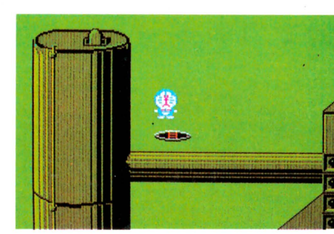
〝開拓編〟の〝トカイトカイ星〟、全マップですべてのアイテムへの道をキミだけに教えよう！　このひろーいマップをよーく見て、よーく覚えて、ドラえもんをグーンと成長させるのだ。どのアイテムをどの順番でとる？



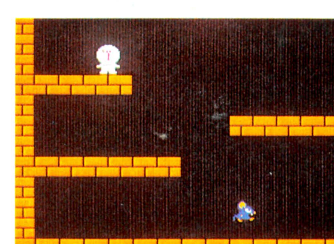
すべてのアイテムがキミのモンだぜっ！



- どこでもドア
- どこでもドア（カクレ）
- マンホール
- マンホール（カクレ）
- ドラヤキ
- 連射ドリンク
- 連射ドリンク（カクレ）
- ダイヤモンド



このマップさえあればすべての迷宮に行ける。



ゆえに全アイテムがラクラク手に入るのだ！

←START

メトロクロス
METRO-CROSS

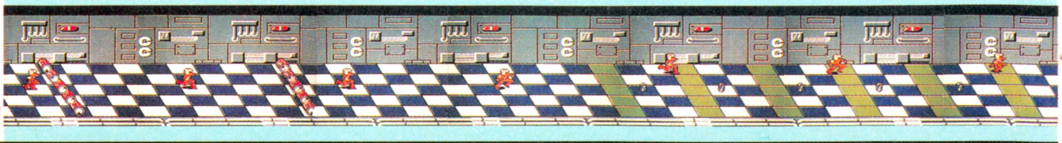
●ナムコ　12月16日発売　3,900円

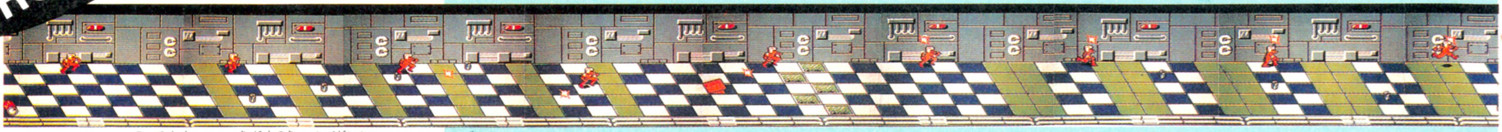
走る走る男が走る、誰ひとりといない地下道を走っている……。孤独なランナーがひたすら走りまくる、あの、『メトロクロス』の全32ラウンドをドッパーンと公開だっ！　君も孤独なランナーとなって32面を駆け抜けろっ!!

ROUND 1 なにごとも初めがかんじん

⬇缶をつぶすと２秒タイムがとまるけど、タイムストップ中に踏むとそこから２秒なのだ。

⬇ここの４つの缶はすべてつぶしていこう。スリップゾーンの手前でジャンプだ、ぴょん。



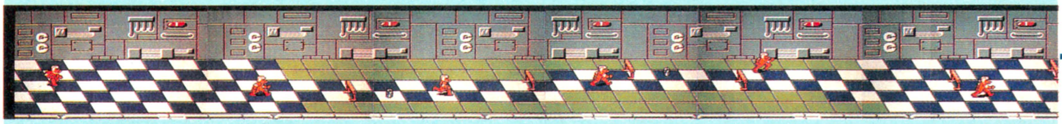


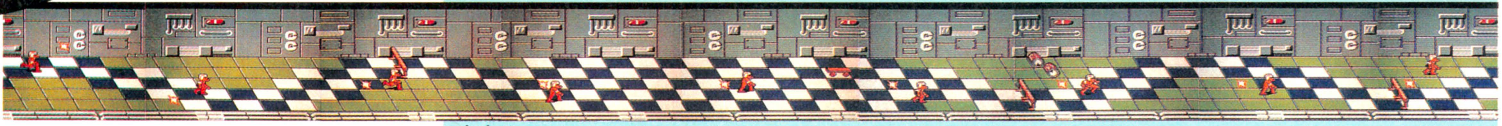
ラウンド１は小手調べ。基本的な障害物だけしか出てこないから、慎重に進めば大丈夫。それと缶の数が多いから、そのつぶし方と蹴り方をぜひマスターしたいね。

⬆落し穴がいっぱい！　落ちたらタイムがもったいない。飛びこえてしまおうねっ！

⬆クラッカー現われる！　うまく使えば便利モノだけど、ここはひとつ避けて通ろうね。

ROUND 2 ジグザグロードにゃ要注意



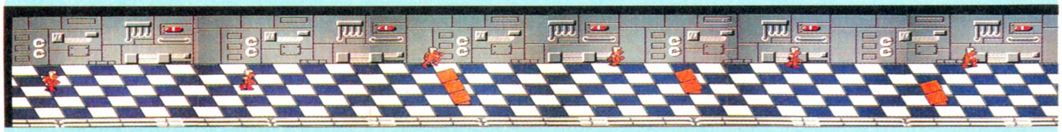


ラウンド２あたりから『メトロクロス』らしさがにじみ出てくるんだよね。ハードルなどの障害物をジャンプだけではなく、上下に動いてかわすテクを身につけよう。

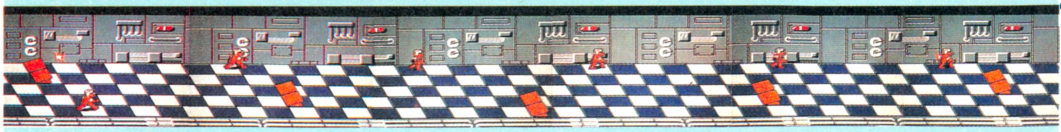
⬆あっ、またスケボーだ。ここから先、ジグザグでハードルで……と忙しいから乗ろうね。

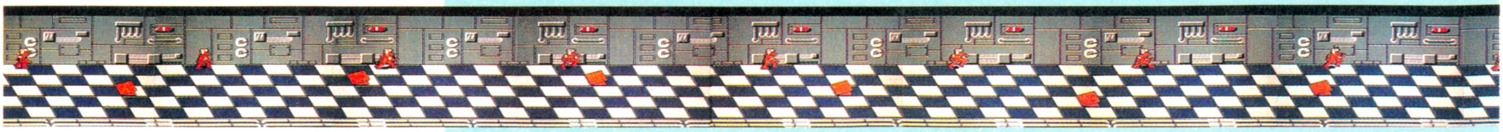
⬇このジャンプ台から、大跳躍大会が始まるのだ。ボタンを押したまま乗ってしまえばよい。

ROUND 3 空を飛ぶ鳥になりたいなっ



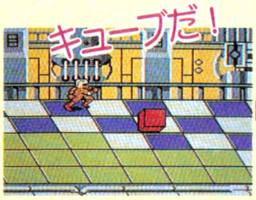
ジャンプ台の並び方さえ覚えてしまえば楽勝のラウンド３。１回ジャンプしたらボタンは押しっ放しでいいんだ。飛んで飛んで飛べ！



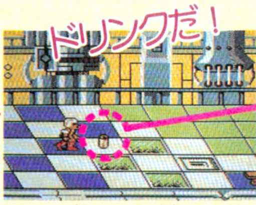


ROUND 4

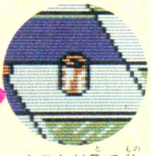
ラウンド４は障害物がめじろ押し。特にキューブには注意したい。つぶされると、とても(時間的に)痛い。



⬆上下に転がる立方体の無機物。つぶされると、本っ当に痛い。

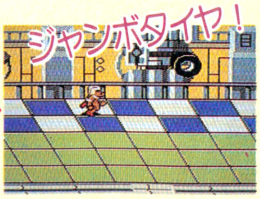


⬆ただの缶とはチト違うこの缶、ドリンクと言う。その実体は……。



ドリンクとは…!?

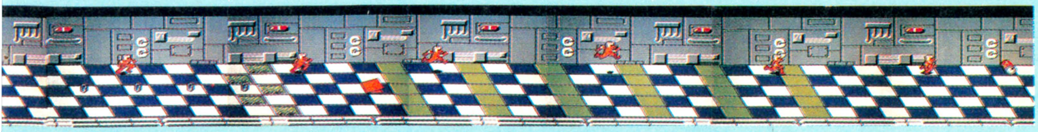
⬆これは取る物。取ってＡボタンを押すと、一定時間早く走れるよーになる心強い味方。４つまで持てるんだおっ。

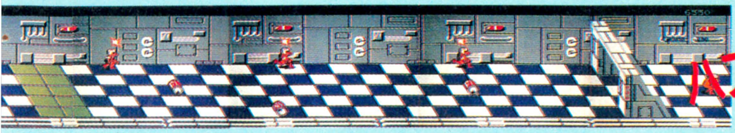


⬆道端をぴょんぴょん跳ねる、ちょっと非常識な野郎なんだっ!!

全32ラウンド、なにはともあれすべて紹介だぜっっっ!!

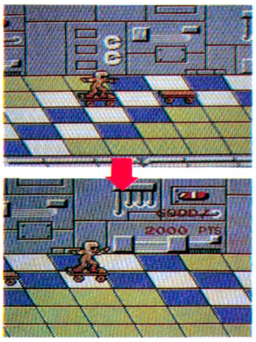
⬇おっ、初のジャンプ台だ。前方にスリップゾーン！　これはもう、ジャンプしかない!!





ハアハアハア、いきなり疲れた。

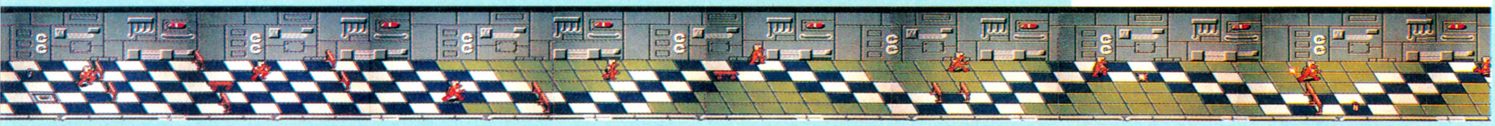
スケボー乗り換えで2,000点

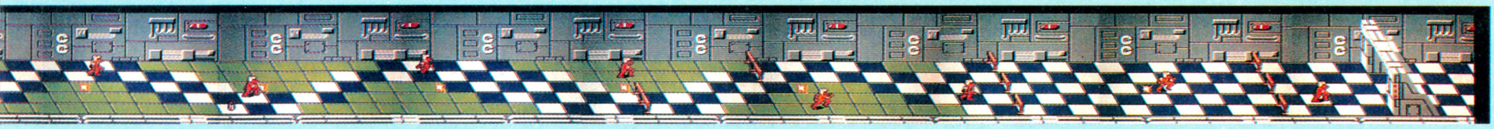


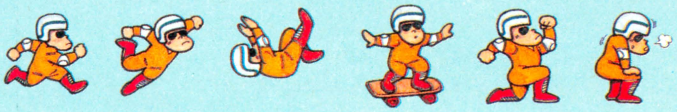
スケボーに乗ったままスケボーに触れるとどーなるのか？　うれしはずかし2,000点のボーナス!!

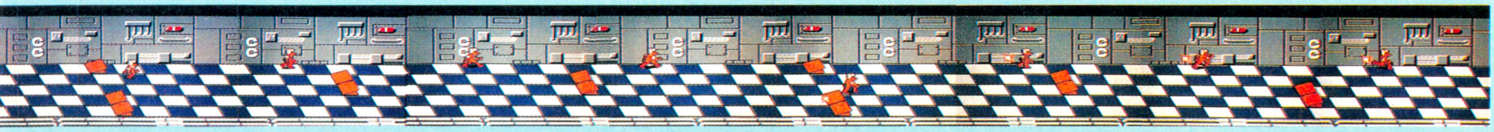
⬇今度はスケボーだっ！　ラウンド2は缶が少ないからスケボーに乗ってタイムをかせぐ。

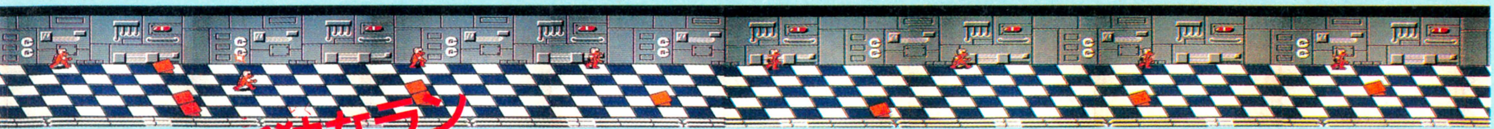
⬇またスケボー。前のに乗れなかった人はこれに乗ろう。そうそう、上手に使えば……。

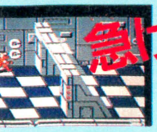










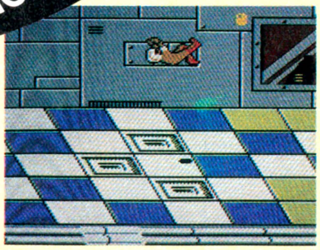


急げ、孤独なランナーよ！　飛べ!!



⬅露骨に進行をはばむ壁。床から出たり入ったりうっとうしい。

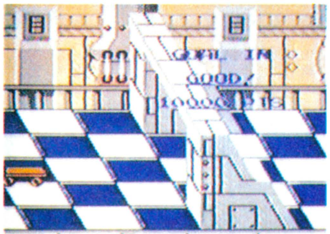
ROUND 5 クラッカージャンプ！



⬆これが！　クラッカージャンプなのだ。

クラッカーの真上に飛び乗り、タイミング良くレバーとボタンを入力すると、ドヒョーン!!　長く飛べるぞ。

スケボーゴールで10,000点！



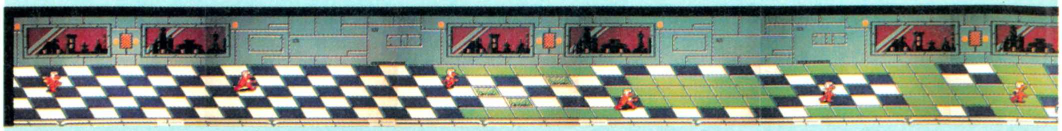
スケボーを大事に使ってゴールすれば、出血サービスで1万点もくれてしまうところがさすが。

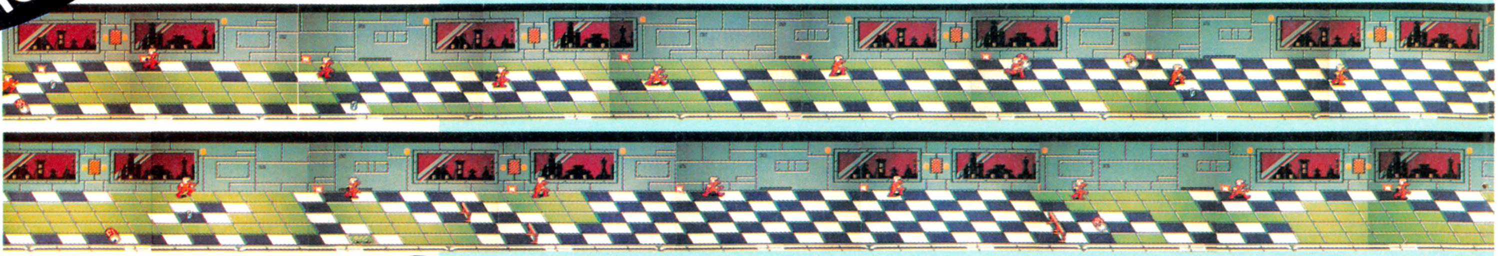
ROUND 6

日本一長いラウンド6が、とーとー来た！時間が少ないし道のつくりがめちゃくちゃだし、困った。

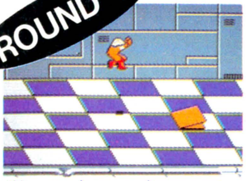
⬇ここの落とし穴でひっかかるよーでは、困りますねー。慎重に！

⬆ここのまだら地帯はリズミカルにアン・ドゥ・トロワージャンプ。





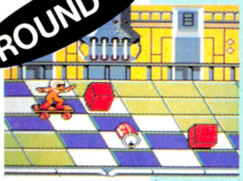
ROUND 7



再び、飛んで飛んでぇ

この面も飛びまくる面なのだ。が、実はジャンプ台よりクラッカージャンプの方が早いんだよ。

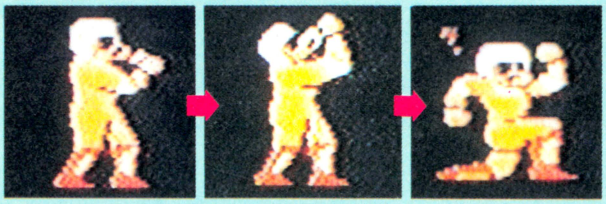
ROUND 8



ジャンボ缶、強し！

道はメチャクチャだし、ネズミは多いし……。缶つぶしとクラッカージャンプで進んでみよう。

心強いぜ、こいつ〜〜!!



8ラウンドをクリアーするたびに、われらが孤独な主人公が目一杯のガッツポーズを見せて下さるのだ。画面の中の彼を真似して一緒にガッツポーズ、だ！

ROUND 9

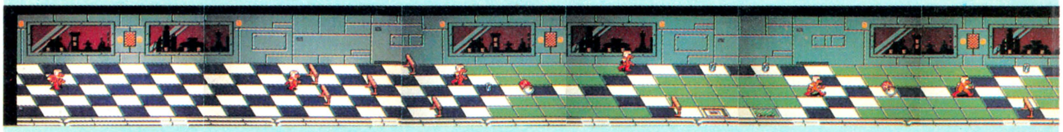


な·に·も·ないっ！

コースアウトだけは絶対しないように。途中に缶がないからね。ジャンボ缶の大群に要注意だ。

ROUND 13

丸がつらなるラウンド13。上に行ったり下へ行ったり忙しい面だね。中間のチェス駒に気を付けて！





⬆チェスの駒がパッパカパァと跳ねてくるぜ、フッ。当然の事ながら、当たると痛いぜ、フッ。

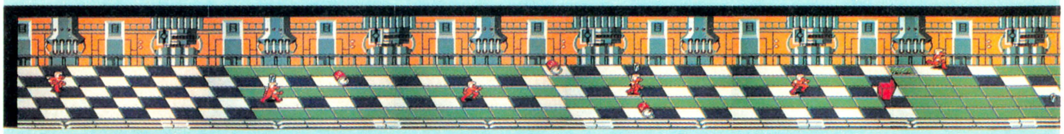
上なのか下なのか？ えーいマップを見れ

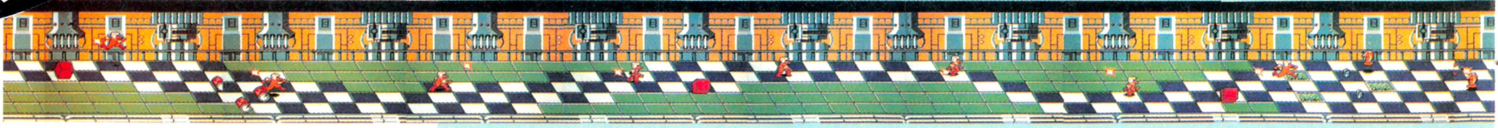
⬆できれば、本当にできれば、このクラッカーでブッ飛んでラクしたいんですけどねー。

⬇ここのキューブは要注意。中央の道を進んで右上の落し穴をむこう側へ飛べたらいいね。

ROUND 16

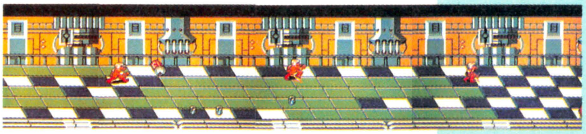
前進しても後退しても(出来ません！)見えるのはキューブと気が狂ったよーなスピードのジャンボ缶。

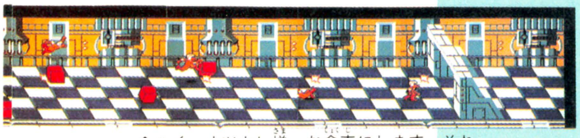




⬇ここは実は下に行って缶をつぶすのが正解(だと思われますが、いかが？)。

⬆あせって下におりようとすると、ジャンボ缶のエジキになっちゃうぞっ。

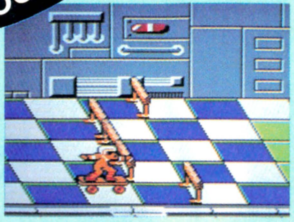




⬆ハイ、オツカレ様。お食事にします、それともお風呂？ 彼には、そんな家族はない。

ROUND 17

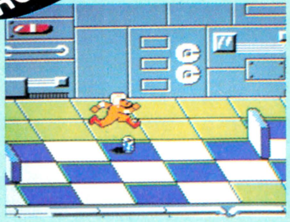
基本テクを多用せよ！



マップ中間にあるスケボーがポイント。最後まで乗るのは、少し難しいかもね。

ROUND 18

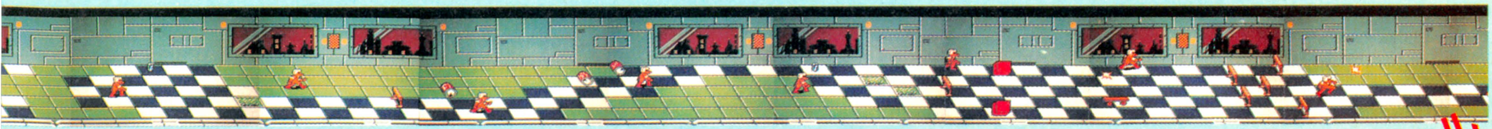
"ウォールだらけ"の巻

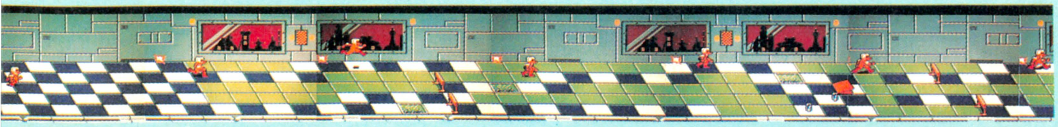


どこもかしこもウォールだらけのラウンド18。考えようによっては、楽かもね。

⬇あせって上にあがろうとすると、ジャンボ缶のエジキになるだけ。ジャンプでかわせ。

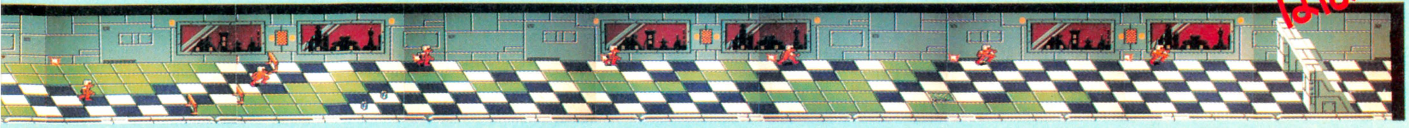
⬇キューブ2ケに注意しつつ、ぜひスケボーを取りに行こう。自信のない人は無視、無視。





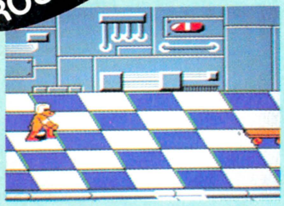
⬅ジャンプ台で飛んだら必ず下へ！　上へ着地するとジャンボ缶にふまれて昇天するぞ。

目指すゴールははるかなり



ROUND 10

缶だ、缶をつぶせっ！



スケボーに乗ろう。中間地点ぐらいで降りて、あとは缶をふんずけ続けてゴール。

⬆ここは上に流れず下に飛び移ろう。缶をひとつつぶしたら全速力でRUN！

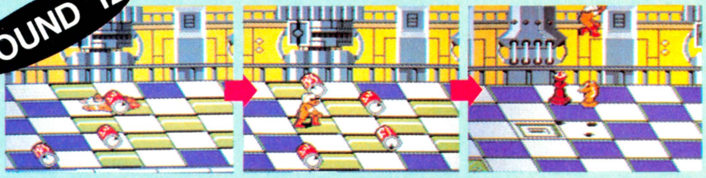
ROUND 11



この面もジャンプしまくり面。ジャンプしたら空中制御で落し穴に落ちないようジャンプ台に着地だ。

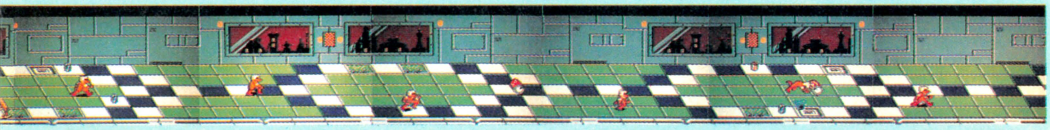
ROUND 12

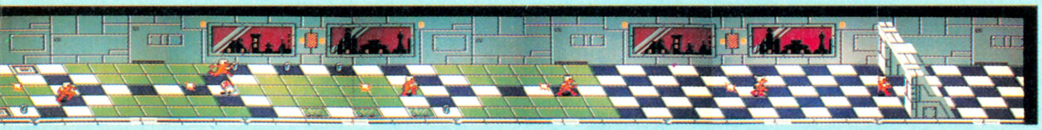
ベルトコンベアのバカヤロオ！



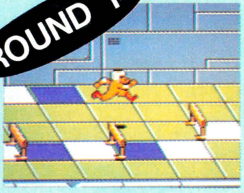
コンベアはひどい。上に乗るとまったく前進しないのだ。おたおたしてるとジャンボ缶が……。

⬇ここは絶対、上を進もう。見栄張って下を進んでも、なーんも得にゃならしまへんで。





ROUND 14



普通の面ほど……

このラウンドは普通に難しい面なのである。途中まで缶つぶしに徹し、残りはスケボーでスイスイ。

ROUND 15



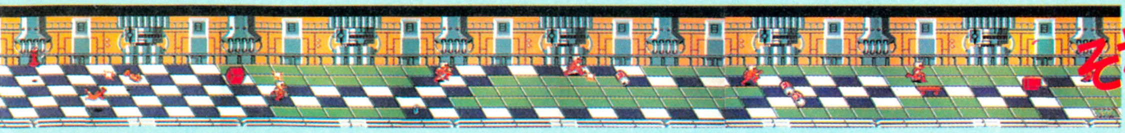
こけても飛ぶのだ

再び飛べ飛べ面の登場。上級プレイヤーはすべてクラッカーで。最後のクラッカージャンプで……？

⬇ここもチトやらしい攻撃である。思いきってキューブの上に飛び乗った方がいいぞ。

⬆角さんに飛車さんですな。チェス駒よりかわしやすいけど、油断禁物じゃ。





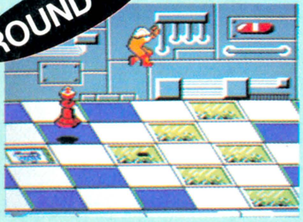
それ折り返し点 やれ突っ走れ！

➡落し穴とチェス駒の混合攻撃。ここらで実力が問われますよ。

⬆上でも下でもどっちでもいいけどさ、やっぱ下に行って缶つぶすのがいいよ。

⬆もしここらへんでチカチカしだしたら、迷わずスケボーに乗ってしまおう。

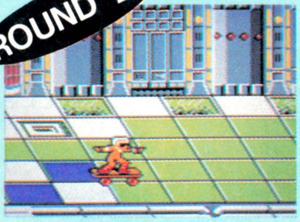
ROUND 19



特徴がないから怖い

うーん、困った。特徴がないんだよねー。しいていえば、前半と後半のクラッカーの使い方でしょーか。困った。

ROUND 20



足元がヌルヌルスル

ルートの選択を誤ると、もーわやくちゃ。特にスタート直後は絶対下に行こうね。スケボーが生活必需品です。

ROUND 21

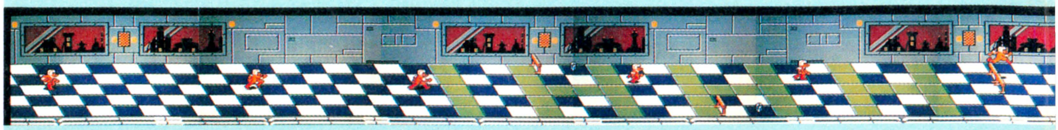


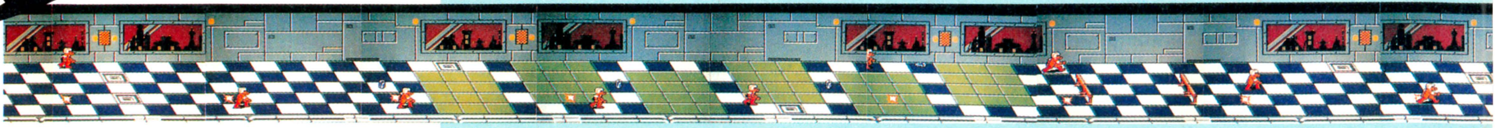
落し穴の自己主張！

どこをどう走っても落し穴とあいまみえる結果となるこの面。後半の5連続落し穴には絶対はまってはイカン!!

ROUND 22

露骨なまでのジグザグが戦意を喪失させる。うまく缶をつぶしさえすれば、どーってこたあないけどさ。



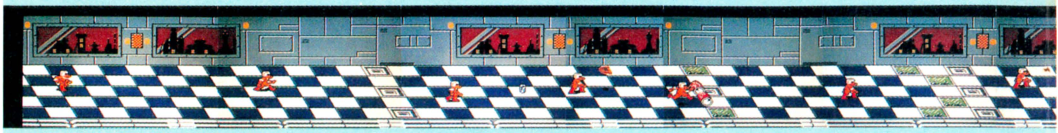


⬆ここからが問題だ。減速しないで、すべての缶をつぶしていこう。スリップに注意して。

⬇いきなり将棋の駒ときたもんだ。困った。困るのは勝手だが、手前の缶はつぶしてね。

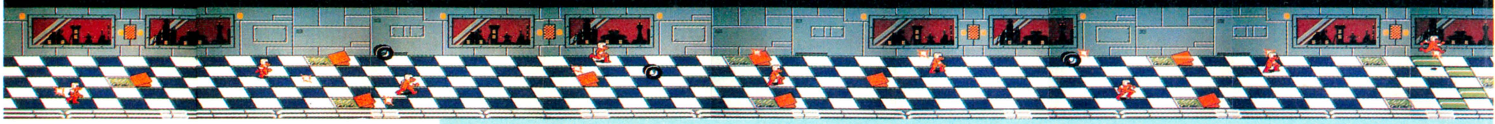
ROUND 23

基本的にはジャンプ面なんだけど、前半にあるポツンポツンが問題だ。リズミカルに行こう。



⬅空中制御が効きすぎると落し穴、効かないとジャンボタイヤでボヨヨヨヨーンッ、だ。

⬅またしてもコンベア！　でも、そんなに悪い奴でもないから適当にやりすごそう。





⬆あー、今度はベルトコンベアの大群じゃ。斜めに飛べばいいんだけどね。

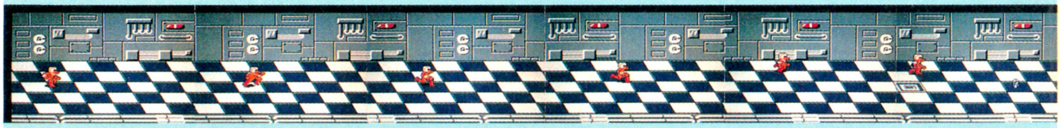
ヤケにならずに慎重に行こうね

⬅さすがにネズミを３匹も連れて歩くと遅くなるな。早いうちに振り落とせ。

⬅このクラッカーでクラッカージャンプしてはいけない！　絶対!!

ROUND 25

このラウンド25、なんと解法が存在していて、その解法どうりにプレイしないと、クリアーは無理。





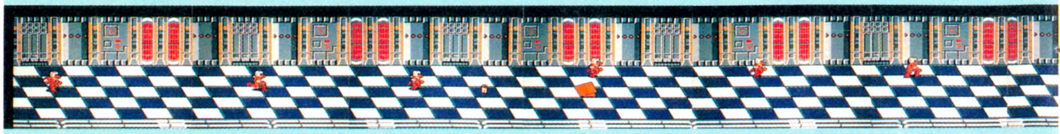
25面の解き方、教えちゃいます

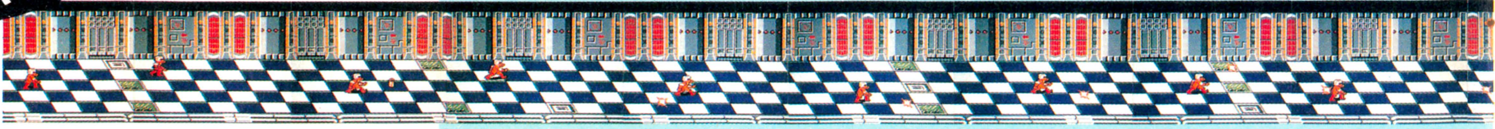
さあ、もうすぐおわり。ここまでたどりつけただけでもたいしたもんだ。最後のゴール目指して、さあ走れっ!!

⬇まず、このジャンプ台で一気に距離をかせごう。ドリンクがあれば使っちゃおうね。

ROUND 32

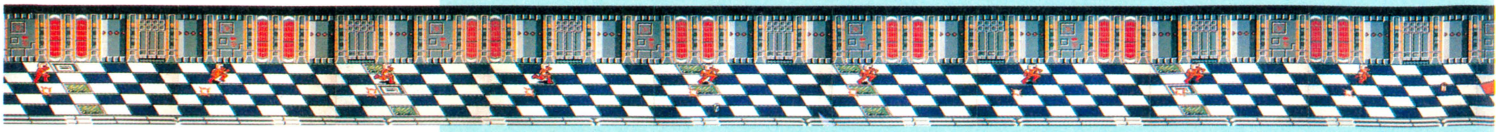
最後だっ！気を抜くなよ





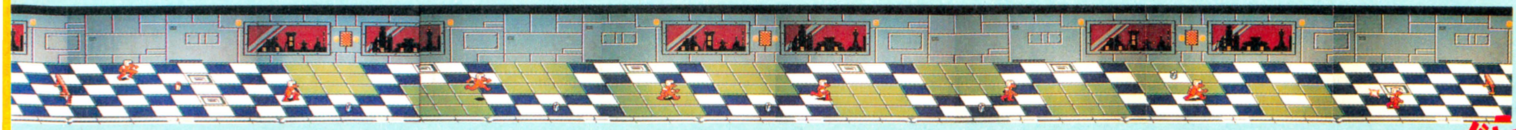
⬅ここのドリンクはぜひ欲しい。取ったらすぐ飲んで、行けるところまで突っ走ろう！

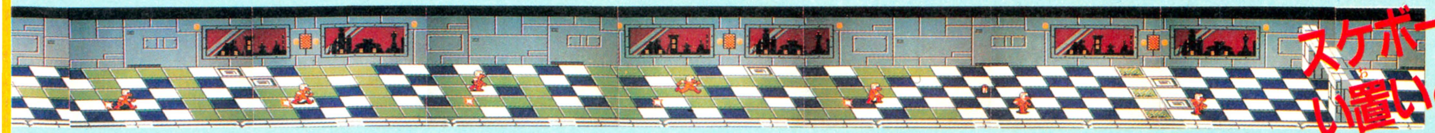
⬇最後の最後のジャンプ台。ドリンク飲んでそのままゴール手前までスッ飛んで行こっ！



スケボーぐらい置いといて

↓ここのクラッカーで思いきり飛んで、ジグザグ道の上にうまく着地できたらうれしい。



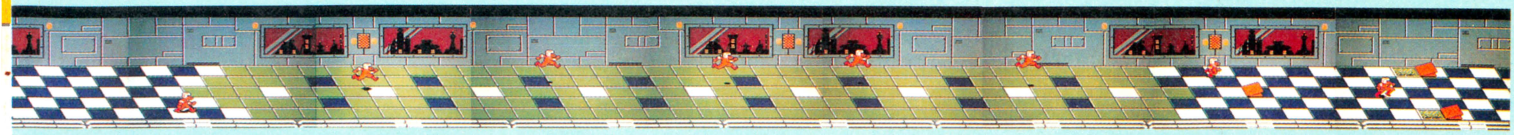


↓できればクラッカージャンプで距離をかせごう。普通のジャンプはタイムロスなんだよ。

↓道と道が角で接している場合、うまく操作すれば減速せずに角を通過できるのだっ。

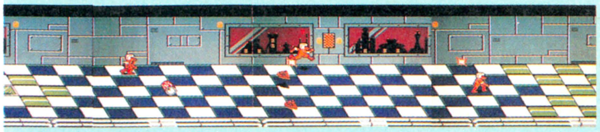
↓最初のジャンプ台は飛んじゃだめ！いや、飛ばないほうがいいですよ……。

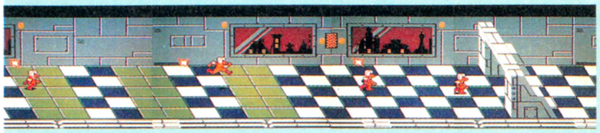
↓ふたつ目からジャンプしよう。空中制御でうまくジャンプ台をつなごうね。



↑もしドリンクがあれば飲んで、中央の白ポツンだけを使おうね。

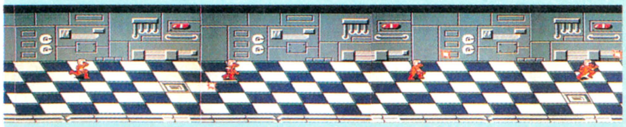
↓あー、またしょーこりもなく将棋の駒じゃ。どーにかなるよ。

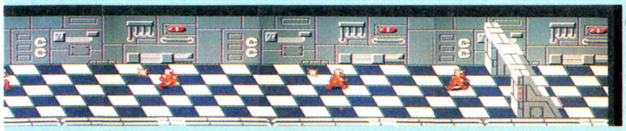




↑この缶をつぶすのだ。これでタイムを少しかせいで、そして……

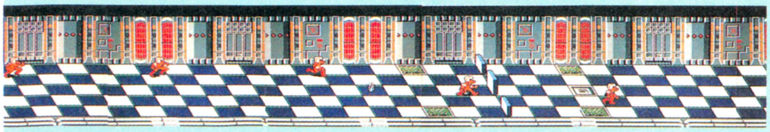
↑ここでクラッカージャンプ！あとはひたすら走る、走る！

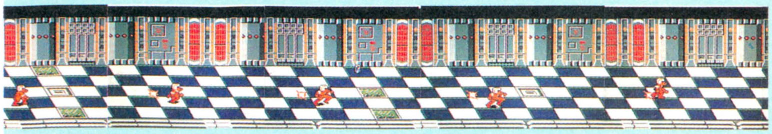




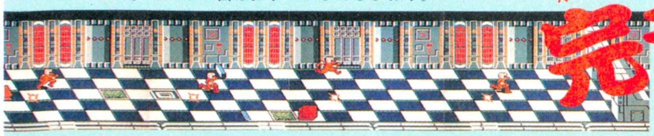
↑はひとつ残らずつぶしてタイムをかせぐ。これ32面の鉄則。

↑んで、ここからクラッカージャンプ！　失敗するなよー。



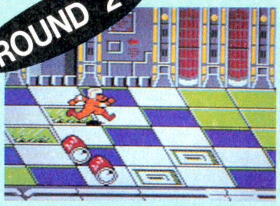


↓ときたま、ポツンと缶がおいてあったりする。こーゆー缶は必ずつぶしてしまおう。



完走！

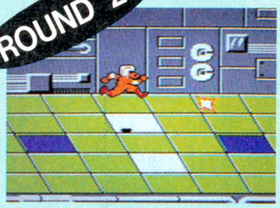
ROUND 24



ジャンボ缶の脅威！

狂ったように襲いかかるジャンボ缶が手強い。完全な学習型の面だね。

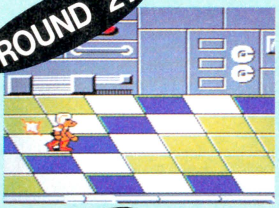
ROUND 26



ラウンド22のお友達

ラウンド22と似てるけど、邪魔物が多いんだ。後半のポツポツに気をつけて。

ROUND 27



ラウンド13の兄弟？

前半はラウンド13で、後半がラウンド9に似てるのだ。当然難しいぞっ。

ROUND 28



タイムアウトが怖い

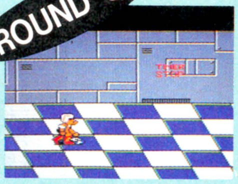
前半敵がいないので楽だけど、後半のスリップゾーンの多さに頭が痛いな。

ROUND 29



はじめのウォール付近の缶はすべてつぶしておこう。後半はキューブに注意しながらクラッカージャンプでホイ。

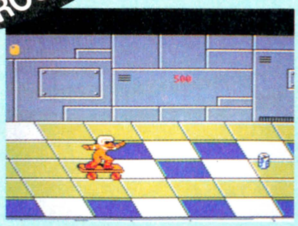
ROUND 30



12秒にかけた青春

なんとタイムが12秒！要領よく缶をつぶしていかないと、おしまいだ!!

ROUND 31



はじまってしばらく、上に一本道があるところは、逆に下へ行かなきゃ駄目。スケボーに乗って行けるとこまで行き、あとは缶を地道につぶしていけばOK。32面に備えてドリンクを取っておこう。

シャバの空気はうまいっ！



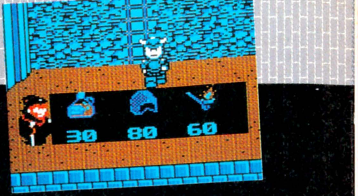
晴れて全32ラウンド、辛く、長く、孤独な32ラウンドを完走した"傷だらけのランナー"だけが見れる、シャバの夕日……。彼の、彼自身のためのレースは終わったのだ。次なるレースにそなえて、トコトコと街へ帰ろう。さらば、"傷だらけのランナー(仮名)"よ。また逢う日まで！

話題の1メガRPGアクションアドベンチャーゲームついに登場!

ましょう 魔鐘

●アイレム　12月15日発売　5,300円

お買物したり





⬆使用する者を別の場所へワープさせる魔法のまきもの。



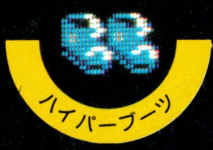
⬅ヒューマノイドタイプの敵の動きを一時的に止める。



⬇歩くスピードが上がる。とくに階段での性能はスゴイ。



⬆お金を最大値に上げてくれる。ほしい物があるときに。

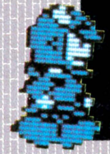


⬇体力を回復させる薬。色によって効力の強さが違う。

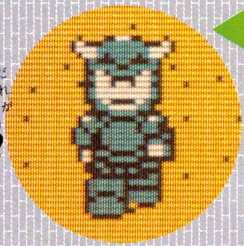


⬆王子のまわりで回転し、近づく敵をたおしてくれる。



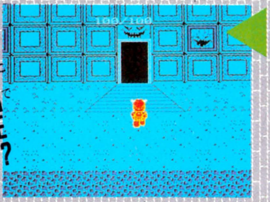


WHO? マイヤー王子は



このゲームの主人公がこのマイヤー王子。いろいろなアイテムや武器を取りながら、7つの塔に隠された7つの鐘を焼いていく。✚ボタンで8方向に動き、Aボタンで攻撃する。お城の中のガケのくずれている所は、近づくと落ちて死んでしまうので注意。敵にふれるとHPがへってしまうのでこれも要注意!!

WHERE? まずどこで



入り口には2つの扉があるけど、入れるのは1つだけ。左側の扉だよ。

魔王ルーパスの城は、入り口から通路、回廊、階段、塔の順にわかれている。あちこちに落とし穴がしかけられていて、迷宮に入りこむとなかなか出られない。強いアイテムはそういう所に隠されている。上手にアイテムを取って7つの塔を昇って行くのだ!

WHAT? なにをして



階段までたどりつく間にはワナや敵がいっぱい。注意して進もう。



最終目的は7つの鐘を聖なる炎で焼くことなんだけど、そのためにはパワーアップしないと並いる敵を倒せないのだ。マップをかきながら迷わないようにアイテムを取って進んでいこうぜ!

HOW TO? どうすりゃいいのか



塔のてっぺんのボスはまず動きのパターンをつかむこと。強いぞっ。



鐘を取ったら聖なる炎で焼いていく。炎の場所をしっかり覚えよう。

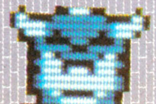
7つの鐘は7つの塔のてっぺんに各1個ずつ隠されている。けど、鐘のある部屋にはそれぞれボスががんばっているのでそう簡単には取れないのだ。で、どーすりゃいいかとゆーと、塔のてっぺんに昇るまえに、防御力の強いヨロイや盾を集めたり、力の強い剣を取ったりしておけば良いわけだ。こーゆー力の強い武器は、迷路やパラレルゾーンの中に落ちていることが多い。何げなく歩いていて、いきなり画面がスクロールしちゃったり、落とし穴に落ちたりしちゃっても、あわてずにアイテム探しをすること。そーすれば道は開けるのだからねっ。



S・T・O・R・Y

「マイヤー王子よ！　魔王ルーパスの城へ行け！　そして7つの魔鐘を焼きはらうのだ！」ウィルナー王国の王位継承者、マイヤー王子は、その夜神の声を聞いた。ウィルナー王国に古くから言い伝えられていた、カーンの伝説が解かれるときが来たのだ。「湖のほとりに神影が現われた時、若者に魔王を倒す力が授けられるであろう」。ウィルナー王国に魔の手をのばし、平和をおびやかしている魔王ルーパス。それをうちくだける伝説の若者とは、マイヤー王子のことだったのだ。今、マイヤー王子は、王国の平和を守るため、北の山、魔王ルーパスの城へと旅立って行く……！

パスワードでコンティニュー！
ずーっと
ゲームを続けられるよっ。



みつけたり アイテムは45種類以上あるっ！



敵を倒すとお金をかせげる。それで買物するもヨシ、歩き回ってみつけるもヨシ。アイテムの数はとにかく多いので少しでも強いものを選んで取ろう。㊙アイテムも隠されてるぞ。



⬇使うと一時的に防御力が上昇する。青は無敵になるぜ。



⬆黄金色の魔法の鍵。何を開ける物なのだろうか？



➡最高の防御力を持つ魔法のヘルメット。



⬅黄金に輝く世界最強のたて。とにかくカタい。



⬆身につける者の正しい心をバリアとし身を守るよろい。



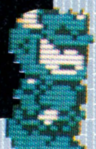
➡世界で二番目に強い剣。これさえあれば怖いものなし。



⬇マイヤー王子の剣が２連射になる。こいつは使えるぜ。



⬆王子は最強のスピードで剣を投げられるようになる。



全体マップはこうなっているのだよ！

右のイラストを見てもらえばゲームの流れがわかると思うよ。入り口から塔のてっぺんまでは、とても遠いのだ。なんたってＰＰＧだもんねっ⁉途中であきらめないで、ひたすら塔をめざして進むしかないぜ——っ。



さぁスタート。敵にさわらないようによけまくって進め!!



聖なる炎。鐘を焼くと画面が紫色に光ってカッコイイ。



何もない所でもフッとすいこまれてしまう場所があるのだ。



塔に通じる階段。落とし穴やパラレルゾーンだらけだぜっ。

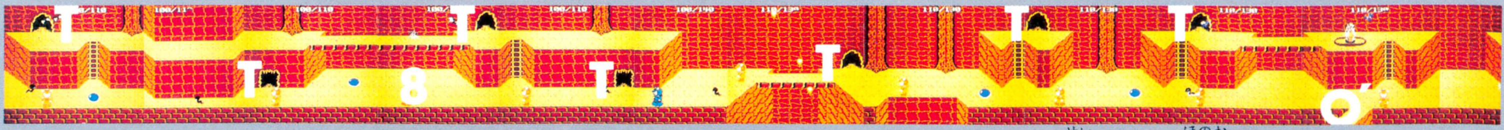


塔。ひたすら昇る。ここにも隠し部屋がイッパイあるよ。

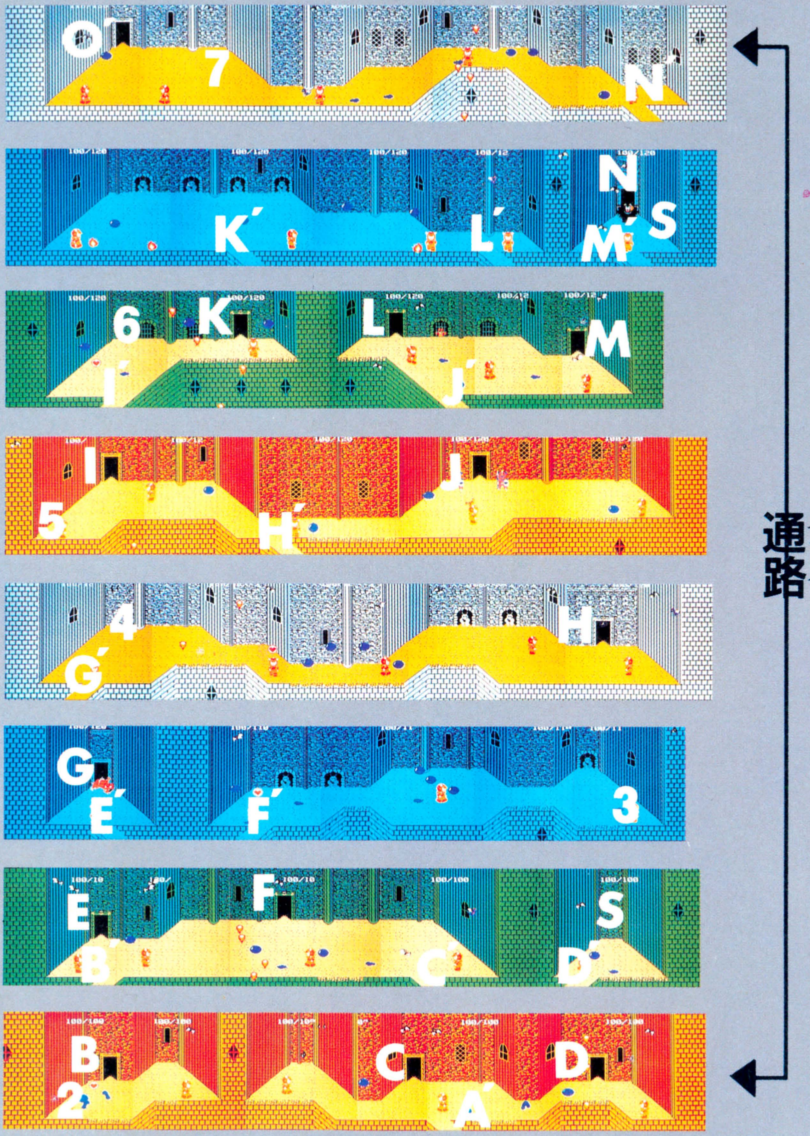


ボスと対決。動きが早いし攻撃力もすごい。手強い相手だ。

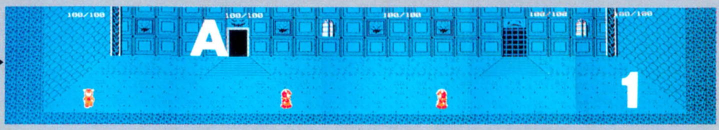




聖なる炎△



START▶
地点

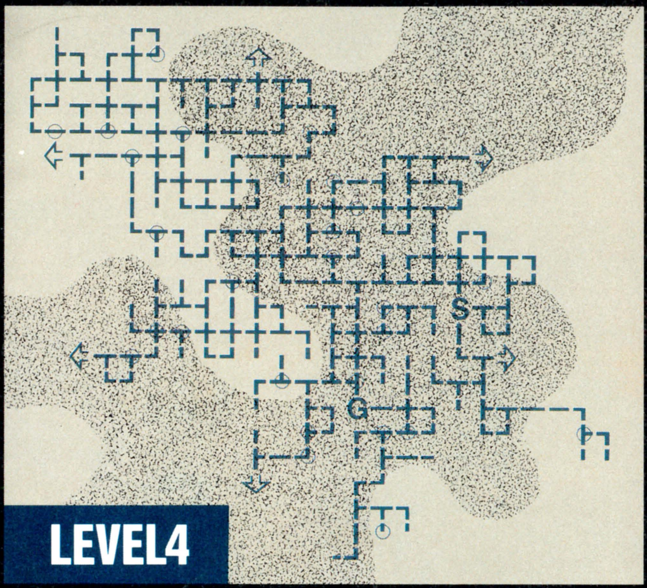


START地点から7つの塔の入り口への親切マップ

マップ上のアルファベットは出入り口のつながり、数字は迷宮の入り口、Sはお店、Tは塔への入り口。このあたりは何度も通ることになるからよく覚えておく必要があるよ。

その1 回廊で迷路のよう

回廊や通路で歩いているといきなりすいこまれるように入ってしまう迷宮。左のマップの数字は下のマップのレベル数を示しているのだ。レベル4以外は入り口から出口まで最短ルートのみ。そのまわりは50部屋以上の部屋にとりかこまれている。自分でマップをかいてお店やアイテムの場所を探していこう。とにかく1つ1つがとても広い迷宮だから自分のいる場所を見失なわないようにするのが大切だぞ！



➡入り口のそばに敵がいる所は、いったん戻って別の扉から入ろう。

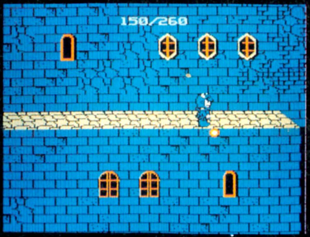


⬇各部屋の床に紋章のある所にはお店が隠されていることが多いぞ。



その2 パラレルゾーン

入り方は迷宮と同じ。ある地点を通ると突然すいこまれるよーに入ってしまう。入り口を見つけるためには画面の中の歩ける所をすべてしらみつぶしに歩いてみるしかない。いったん入ってしまったら、同じように出口を探さなきゃならないから、あせらずじっくり進む必要があるぞ。

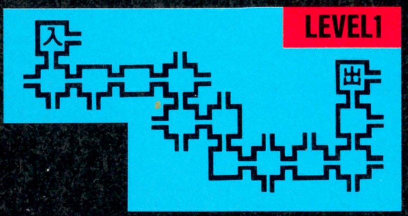


当然、こーゆー所には強いアイテムが隠れてる。しかし当然、敵も強力です。

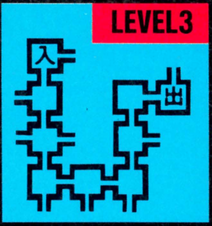


魔鐘における2つの謎

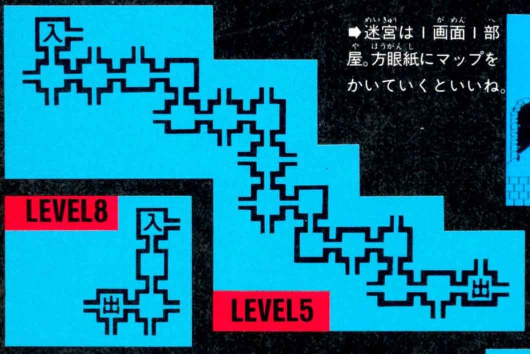
な地下迷宮に入ったら……





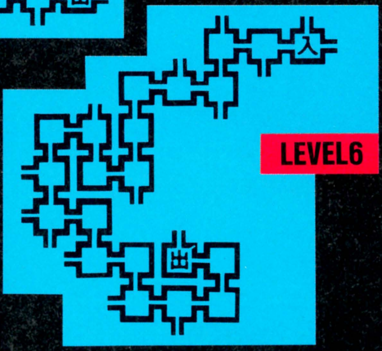


とりあえずは出口までの最短マップたち

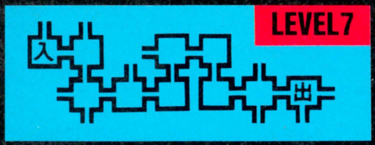




➡迷宮は1画面1部屋。方眼紙にマップをかいていくといいね。



これをもとにMAPをつくろう



やシークレットルームに入ったら



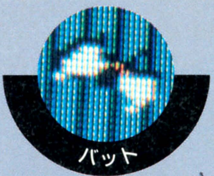
シークレットルームは大きくても2、3画面ぶん。1回入ったら場所を覚えとこう。



パラレルゾーンは階段と同じマップなんだけど、敵は違うぞ。簡単には倒せない。

こんな敵がウロウロしてるぞっ

もちろんここで紹介するのは大勢の敵の中のほんの一部。みんな手強い奴ばかり。特に塔のてっぺんをおさえているボスは本当に強い。ナメてかかるとスグやられちゃうぞ。



⬆どこにでもいるザコ。危険がない時は無視しよう。



⬆死んだ騎士たちの怨念が集まって生まれた亡霊。



⬆狼のヒューマノイドで狂暴。なぜかプライド高い。

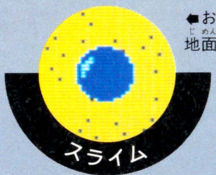


⬆部屋の入り口を守っている。首をふって火をはく。



⬆かま首をもちあげながら高速で動きまわる。要注意。

⬅おなじみスライム登場だ。地面をはいまわり火をふく。





⬆魔王に塊を売った小人。力が強く火の玉を投げる。

➡魔王がドラゴンを人間化しようとして失敗した魔獣。



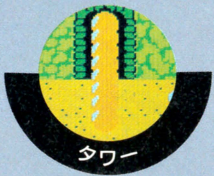


⬅魔王がある門を守らせるために作ったクローン人間



⬆人間界の憎悪が集まって生まれた悪霊。精気を吸う。

➡地下迷宮に生息していて、近づくとタテにのびる。

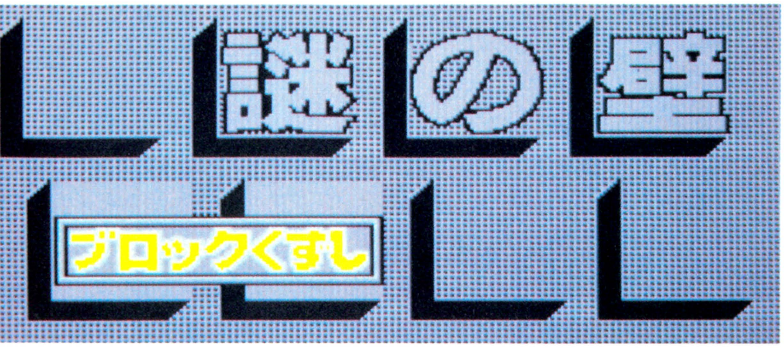


⬇奥へ通じる入り口の前に立ちふさがる大型のデビル族。



⬆硬い皮を持っているので数発撃たないと死なない。





謎の壁 ブロックくずし

●コナミ　2,980円（ディスクカード）　12月13日発売

HOW TO PLAY 遊びかた

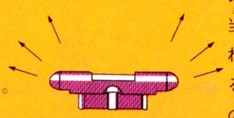
▶コントローラーⅠのみ使用。✚ボタンの左右でプレイヤーを動かす。Bボタンを押していれば、早く動かすことができる。Aボタンはアイテムの使用、ボールの発射時に使う。

▶ゲームスタート時には、5つボールを持っている。プレイヤーで受けそこなうと、ミス。持ちボールがなくなれば、ゲームオーバー。

▶画面上のブロックをすべて消せば、ラウンドクリアー。ただし、カウンターディスク、コナゴンが登場する面では、それらも消さなくてはならない。

▶2-11、4-11（表、裏とも）では、俗にいう"安藤くん"が登場する。この面は、彼をやっつけるだけでラウンドクリアーだ。

▶全4エリア。1エリアは表＝11ラウンド、裏＝10ラウンドの計21ラウンドで構成されている。表をプレイしているときに、コナミマンを受けとめれば、裏に進むことができる。



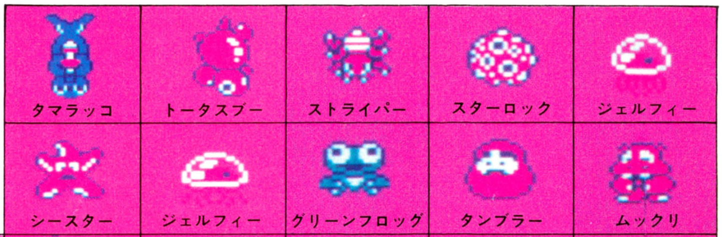
▶プレイヤーにボールが当たる場所によって、はねかえる方向が違っている（左図）。だいたい、昔の『ブロックくずし』と同じと考えてよろしい。

▶このゲームの最終目的は、壁のなかに隠されている14個のパネルを発見し、それをメイン・コンピュータに入力すること。なお、パネルは一見なにもないような壁にボールをぶつけると、出現する。

▶表裏はこうやって選べ!!

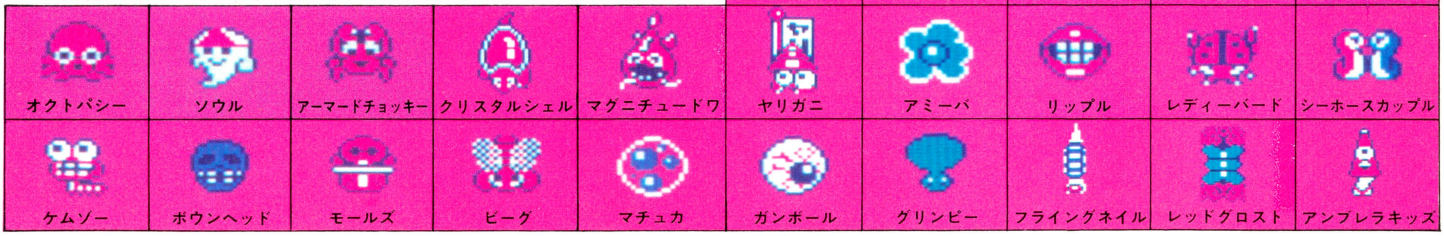


ゲーム中にときどき飛んでくるコナミマンは、裏面へ進むためのアイテム。プレイヤーで受けとめれば、裏面へワープすることができる。もちろん、裏面に進むためのアイテムだから表面にしか出現しないし、すべての表面に出現するというわけでもない。要注意。また、裏面へ進んでしまったら、そのエリアが終了するまで表面にもどることはできない。次のエリアのラウンド1で、初めて表面に戻るのだ。つまり、1回のプレイでは、全ラウンドを見ることができないということ。最低でも2回は遊ばなくてはならないのだ。セーブ機能があるから、とにかく先のラウンドまで進んだ方が有利。エリア1-7が難しいから裏の1-7にワープ、というようなうまい使い方をしよう。



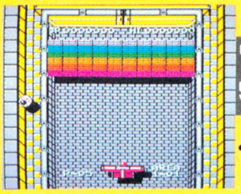
▶敵にぶつけると、パワーアップアイテムが出現!!

敵を倒すと必ずではないが、なんらかのパワーアップアイテムが出現する。ブロックばかり狙わず、敵もやっつけろ。



AREA 1 キュービックゾーン CUBIC ZONE

1-1
有効なアイテム
パワーボール



表

	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7
有効なアイテム	パワーボール	ミサイル	ツインボール	ミサイル	ハレーミサイル	ミサイル

裏

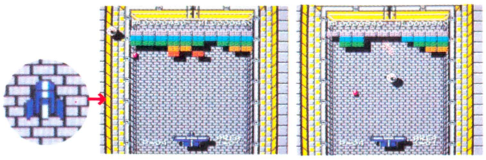
	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7
有効なアイテム	ラージスクリーン	ミサイル	なし	パワーボール	なし	パワーボール



▶パワーアップアイテムを使いこなそう

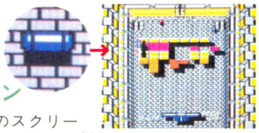
敵を倒したときなどに出現するパワーアップアイテムは全部で９つ。それぞれのアイテムが、どんなときに役立つのか覚えておかないと全面クリアーは難しい。一応各面に有効なアイテムは書いておいたが、必ずしもそのアイテムが出るとは限らないから、出てきたアイテムを上手くやりくりしてガンバッてくれ。ちなみにパワーアップしたままで面クリアーしたとしても、次の面では最初の状態にもどってしまうからケチっても意味がないぞっ！

1 ミサイル



ミサイルを使えば、必然性のない位置のブロックを消すことができる。Ａボタンで発射。するとミサイルが上に上がっていくから、爆破したい地点でもう一度Ａを押す。横３×たて３のブロックが、いっぺんで壊せる。ただし弾は４発。

2 ラージスクリーン



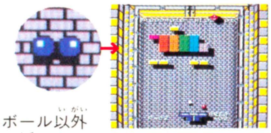
プレイヤーのスクリーンが伸びて、プレイが楽になるアイテムだ。ボールが早くなりそうな面では、こいつを取るといいだろう。ボール２つのときも有効だ。

3 タイムストッパー



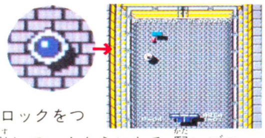
このアイテムを取ったときから、一定時間、敵の動きをストップさせることができる。敵に当てて反射でブロックを崩したり、1UPキャラを出すときに使おう。1UPキャラの出し方については9番の1UPを見よう!!

4 ツインボール



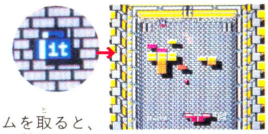
初めの赤いボール以外に、もう１つ白いボールが出せるようになる。白いボールは落としてしまってもまた出すことができるので、赤いボールに気を配ろう！

5 パワーボール



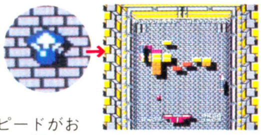
ボールがブロックをつきぬけて、崩していくようになる。堅いブロックも同様に崩せるので、全般的に有効なアイテムというよう。とにかく楽チンだぞっ！

6 1t ボンブ



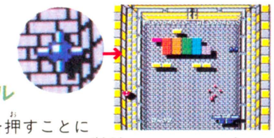
このアイテムを取ると、画面上の敵を全滅させることができる。ただし、このアイテムで倒しても他のアイテムは出ないので、いまいち使えないアイテムだ。

7 スピードダウン



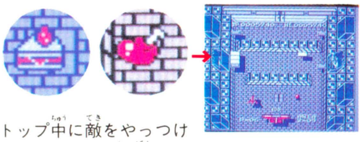
ボールのスピードがおちる。ボールが早くなりすぎたときには、必ず取っておこう。パワーボール同様、全般的に有効なアイテムなので覚えておこうね。

8 ハレーミサイル



Ａボタンを押すことによって、ボールから４方向にミサイルを撃つことができる。ミサイルは堅いブロックも一発で崩せるので、とても有効なアイテムだ。

9 1UP

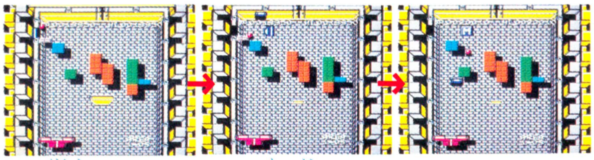


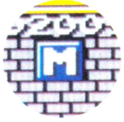
タイムストップ中に敵をやっつけると、この1UPキャラが出現する。もちろん、これを取ればボールの残り数が１つ増えるので、ぜひ狙って出してみたいアイテムだ。

▶パスワードの謎を明かせ!!

全84面の14ヵ所に、アルファベットパネルが隠されている。ブロックじゃなくて、横の壁や柱などにボールを当てると出現するわけ。早くクリアーするのもいいけど、いろいろな所にボールを当ててパネルを探すのも大切だ。

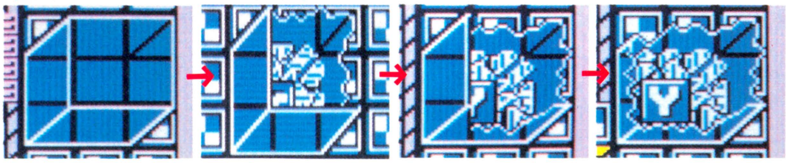
1 壁からパネルが出現





なにもないはずの左上の壁にボールを当てると、パネルが出現した。回転しながら飛んでいるが、よくみるとＭと書いてある。これがパスワードだ。

2 柱がこわれて文字が!?



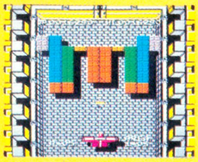
柱がこわれた。中になにかある。またこわれた。だんだんみえてきたぞぉ。もう１回ボールを当ててみた。なんと！　中にはパネルが隠れていたっ!!

▶そして……パスワードに挑戦！

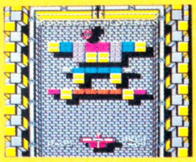


最終面の4-11をクリアーすると、ついにパスワード入力となる。いままでにみつけたパネルの文字を並べて、14文字のある言葉にすればいいのだ。

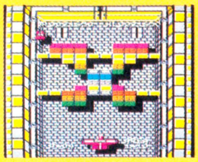
1-8
有効なアイテム
ラージスクリーン



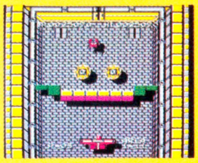
1-9
有効なアイテム
パワーボール



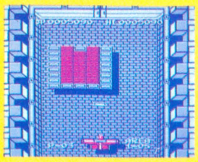
1-10
有効なアイテム
パワーボール



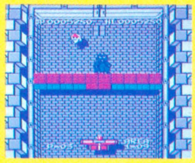
1-11
有効なアイテム
ツインボール



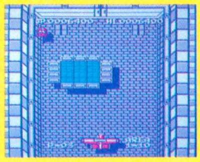
1-8
有効なアイテム
なし



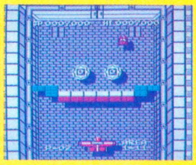
1-9
有効なアイテム
パワーボール



1-10
有効なアイテム
ミサイル



1-11
有効なアイテム
ハレーミサイル



1-1表　何をするにも最初が大切だ。この面ではまず、ゲームに馴れること。そしてアイテムを使い方をよーっく覚えて、どういう場合に取るべきか研究しよう。表裏なんて、まだまだ先の問題だ。

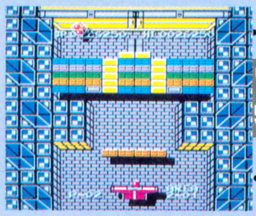
1-3裏　左の方しかブロックがなくて、なにか物たりない気がするね。でもアイテムを使わないでクリアーするとしたら、かなり苦労させられる面なのだ。一回上へあげてしまえばなんとかなりそうだが、へたにもどってくるとボールのスピードが早くなって、また上へあげるのに一苦労。いちばんいいのは、パワーボールを取って上へあげる。またはミサイルで一気に崩してしまうこと。これっきゃないねっ!!

1-8表　ブロックが壁に囲まれていて、なかなか崩しにくい難しい面の１つ。しかもアイテムが出ないっていうから、大変なことだ。ここは１つ気合いを入れて欲しい。なるべくプレイヤーの上部にボールを当てて、垂直に近い角度のないボールを返すことを心がけよう。うまくブロックのところへいけば、１回に４つくらいのブロックは崩せるはずだ。これをくり返せば、クリアーというわけ。

1-10表　崩れないブロックにはさまれたブロックを崩すには、できるだけ水平に近い角度のないボールを返すようにすれば大丈夫。あとはいままで通り崩せばいい。

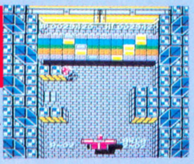
AREA 2
MIRROR ZONE

2-1
有効なアイテム
パワーボール

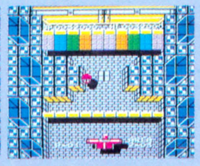


表

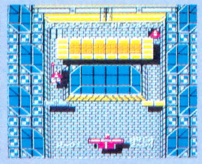
2-2
有効なアイテム
ハレーミサイル



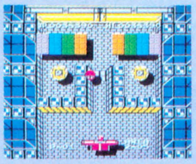
2-3
有効なアイテム
ミサイル



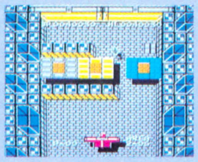
2-4
有効なアイテム
パワーボール



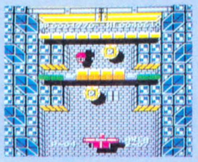
2-5
有効なアイテム
ツインボール



2-6
有効なアイテム
ミサイル

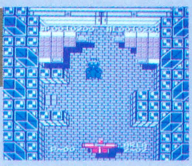


2-7
有効なアイテム
ラージスクリーン

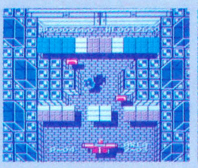


裏

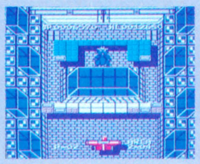
2-2
有効なアイテム
なし



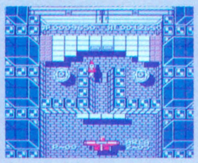
2-3
有効なアイテム
ミサイル



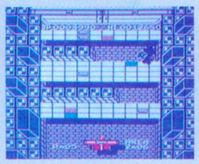
2-4
有効なアイテム
なし



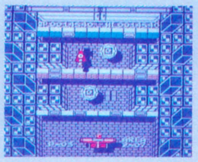
2-5
有効なアイテム
ツインボール



2-6
有効なアイテム
パワーボール

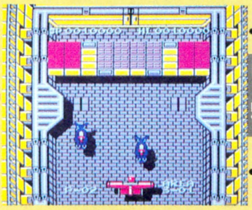


2-7
有効なアイテム
ハレーミサイル



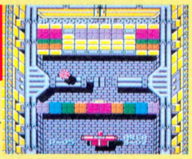
AREA 3
TUBE ZONE

3-1
有効なアイテム
なし

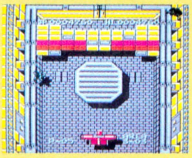


表

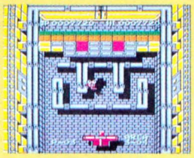
3-2
有効なアイテム
ツインボール



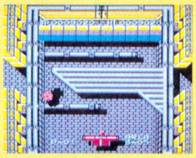
3-3
有効なアイテム
ハレーミサイル



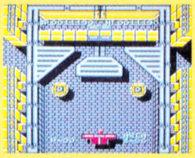
3-4
有効なアイテム
ツインボール



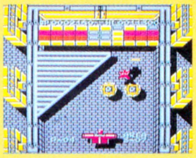
3-5
有効なアイテム
パワーボール



3-6
有効なアイテム
なし

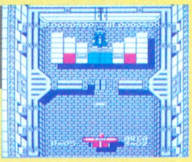


3-7
有効なアイテム
ハレーミサイル

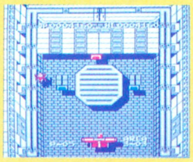


裏

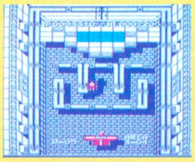
3-2
有効なアイテム
ツインボール



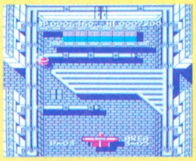
3-3
有効なアイテム
パワーボール



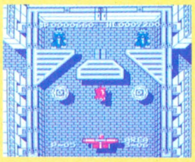
3-4
有効なアイテム
ツインボール



3-5
有効なアイテム
パワーボール



3-6
有効なアイテム
ラージスクリーン

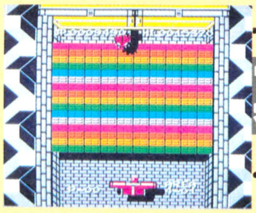


3-7
有効なアイテム
ツインボール



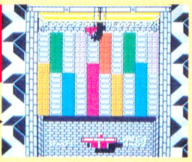
AREA 4
FINAL ZONE

4-1
有効なアイテム
パワーボール

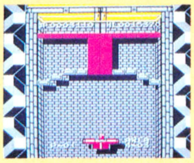


表

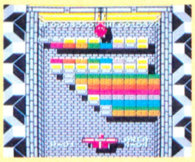
4-2
有効なアイテム
パワーボール



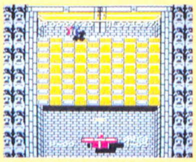
4-3
有効なアイテム
なし



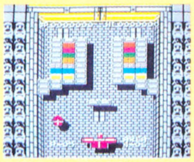
4-4
有効なアイテム
ミサイル



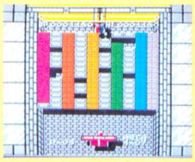
4-5
有効なアイテム
ハレーミサイル



4-6
有効なアイテム
ミサイル

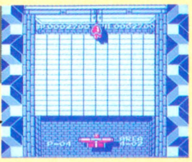


4-7
有効なアイテム
パワーボール

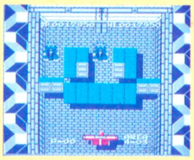


裏

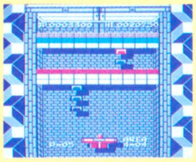
4-2
有効なアイテム
パワーボール



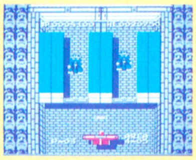
4-3
有効なアイテム
なし



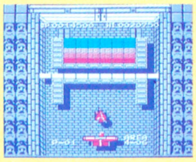
4-4
有効なアイテム
なし



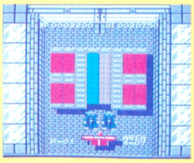
4-5
有効なアイテム
なし



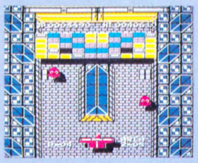
4-6
有効なアイテム
なし



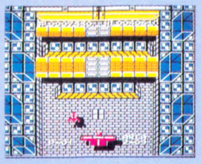
4-7
有効なアイテム
なし



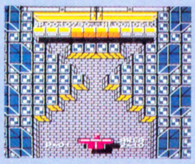
2-8
有効なアイテム なし



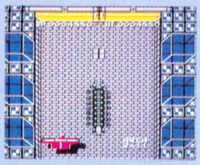
2-9
有効なアイテム パワーボール



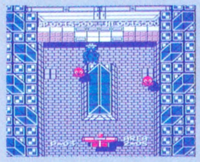
2-10
有効なアイテム なし



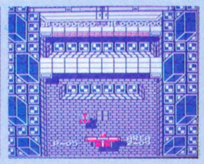
2-11
有効なアイテム なし



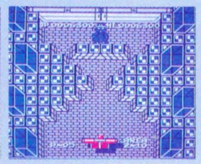
2-8
有効なアイテム なし



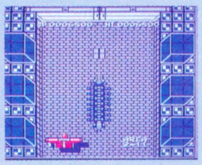
2-9
有効なアイテム パワーボール



2-10
有効なアイテム なし



2-11
有効なアイテム なし



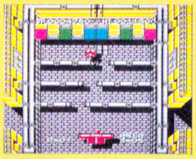
2-3表　いきなり目の前に堅い黄色いブロックがあるが、落ちついて1つだけ狙っていけばすぐに上へあげられる。上へいってしまえば、敵からアイテムは取れるし、かってに崩してくれるから楽だ。ただ、急にもどってくるかもしれないから、いつもボールといっしょに移動していた方がいいだろう。

2-4表　真ん中にある中洲(?)がじゃまで、上のブロックがとても崩しにくい。それに左から上へあげるのは、よっぽど上手くボールが飛ばないとダメ。つまり右の方から攻めて、上へあげる。そして敵からアイテムを取り、一気に崩してしまうのがベストパターンということだね。

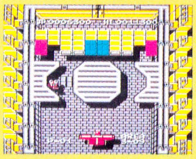
2-6裏　3段にわかれたブロックのいちばん下、そこの左に1回で崩れるブロックがあるね。そこから穴をあけて上へあげてしまうのがパターンで、そのときにできるだけ角度のあるボールを返してやると、わりに楽にクリアーできるだろう。

2-10表　一見べつになんてことなさそうだが、かなり難易度の高い面だ。ハッキリいって、上のブロックを崩すには1つのパターンしかない。初めにボールをうつときに左の出っぱりの3段目に当てて、返ってきたボールを約45度の角度で右の方へ返してやる。これしかない。もしダメなら、最初のボールの当て場所を変えてみよう。

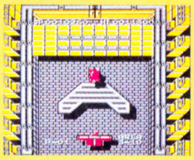
3-8
有効なアイテム ツインボール



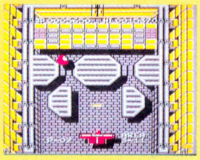
3-9
有効なアイテム パワーボール



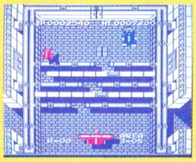
3-10
有効なアイテム パワーボール



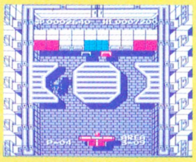
3-11
有効なアイテム ハレーミサイル



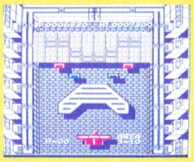
3-8
有効なアイテム ラージスクリーン



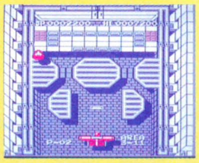
3-9
有効なアイテム パワーボール



3-10
有効なアイテム なし



3-11
有効なアイテム パワーボール

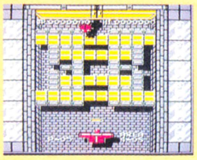


3-3表　この面ではとにかくアイテムを取って、パワーアップをしていよう。ただしミサイルは真ん中のチューブのところで止まってしまうので、パワーボールのようなものがいいだろう。問題はここからで、崩れないブロックが6つある。これのいちばん下の2つのおかげで、なかなか上へあげられないのだ。攻め方としては、角度のあるボールを返して中洲の上部に当てて崩していく。この方法で、とにかく穴をあけてしまおう。あとは楽ちんだね。

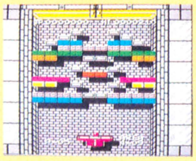
3-4表　ここでは攻め方というよりは、いいことを伝授しよう。この面はとても1UPキャラが出しやすいのだ。中央のチューブの間にボールを入れて、タイムストッパーが出るのをまつ。うまいぐあいに出てきたら、すかさずそれをとって敵を止める。このとき敵を倒そうとしなくても、ボールはチューブの間ではねまわっているから、かってに1UPキャラをだしてくれるってわけだ。最低2つは出すようにしたいね。

3-10表　とにかくやっかいなのは、中央の崩れないブロックにはさまれた6つの堅いブロック。ここでは運よくアイテムが取れるので、パワーボールを取って角度のあるボールを返して上手くその6つを崩してくれるのを待つしかないだろう。この面では、とにかくパワーボール命だっ!!

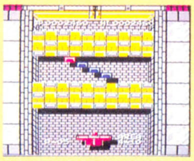
4-8
有効なアイテム ハレーミサイル



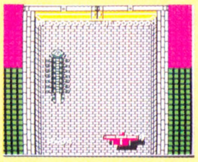
4-9
有効なアイテム なし



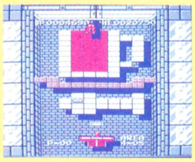
4-10
有効なアイテム なし



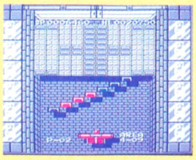
4-11
有効なアイテム なし



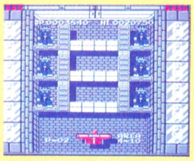
4-8
有効なアイテム パワーボール



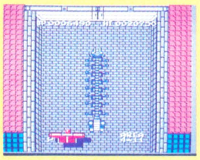
4-9
有効なアイテム なし



4-10
有効なアイテム なし



4-11
有効なアイテム なし



4-2表　どこかに穴をあけないと、敵が倒せなくてアイテムも取れない悲しい面だ。左右中央どこからでもいいが、中央に穴をあけるのがいちばんよさそうだ。攻め方としては、穴があくまでは角度のあるボールで攻めよう。穴があいてアイテムが取れるようになったら、パワーボールを手に入れて今度は角度のないボールを返すようにしよう。ここまでできればクリアーは目前だっ!!

4-4表　ここは最初がかんじんだ。最初に左から上へあげてしまえばアイテムはとれるし、かってにブロックを崩してくれるからね。ただ下のブロックを崩すときに、崩れないブロックにじゃまされてボールのスピードがあがってしまうので、注意深く見ていないとミスってしまうぞ。ここは1つアイテムの力をかりて、ミサイルなんかがちょーどいいだろうね。

4-10表　とにかく面倒くさい面だ。というより、気がぬけないといった方がいいだろう。なかなか上へいかないし、ボールのスピードはあがりまくる。それになによりアイテムが出ないってのが痛い。攻め方は、とにかく一点を集中的に狙って、穴があいたら角度のあるボールを入れてやる。これだけ。あとは気力のみっ!!

4-11表裏　ボスに対しては角度のあるボールを返して、あとはよけているだけでオーケーだぞ。

ビートたけし作

たけしの挑戦状™

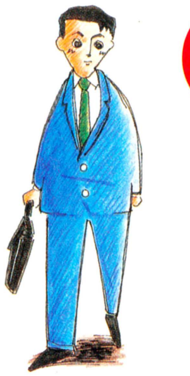
●タイトー　5,300円　発売中



たけしからのメッセージ

これから諸君の目の前に展開する画面を、単純なチャレンジゲームと考えたら、ほとんど君たちは、最後までクリアーできないだろう。まず、今までのファミコンゲームと同じレベルで、この作品を考えないようにして欲しい。ゲームなかばで、南海の孤島へ、宝探しに出発できるようになっているが、そこまで果たして何人がクリアーできるか。これは1億人のファミコンスピリットへ向けた、文字通り私からの挑戦状である。

それは平凡なサラリーマンの身の上に起こったできごとだった…



サラリーマンの勤める会社からゲームスタート



ここは会社の社長室。小言を言われて頭にきちゃうぜ。ボーナスをよこせっ。



妙に気前がいいね。20万もくれた。これがないと買い物も食事もできないぞ。

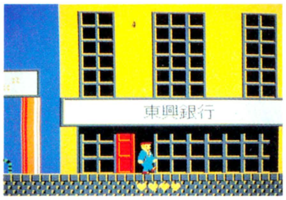
給料は並、家に帰れば妻も子もいる平凡なサラリーマン。それがこのゲームの主人公だ。お酒にパチンコ、カラオケを楽しみに、日々を過すサラリーマン。ところがある日、ありきたりの日常生活から脱け出し、宝探しに南の島を目指すということになってしまった。

資金はこう集める

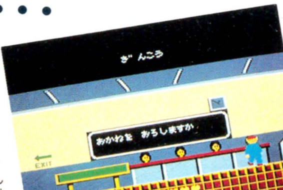
社長からのボーナスと銀行からの引き出しのほか、通行人を倒せば300円もらえるのだ。

貯金なんかしてないようで、ちゃんとしているサラリーマン。このお金がないと南の島は遠い。

銀行からお金をおろす

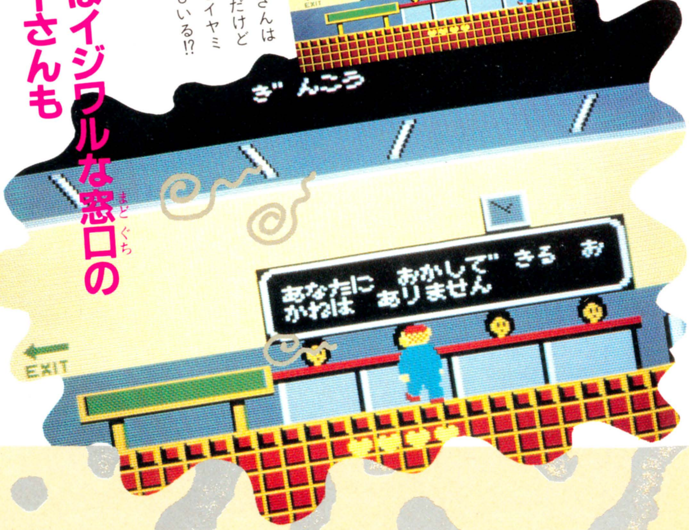


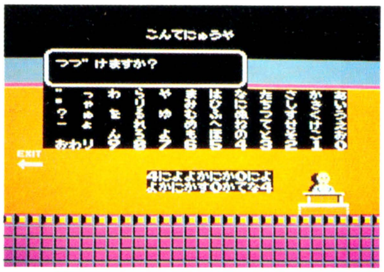
大きな買い物をしたい時には、銀行へ行って貯金をおろそう。ムダ使いしないように気をつけよう。



窓口のおねーさんはたいてい親切だけど中にはこんなイヤミをいうヤツもいる!?

中にはイジワルな窓口のおねーさんも





とにかく時間をかけないとなかなかクリアーできないゲームだけに、コンティニューは絶対必要。まず、セレクトボタンを押して、サブ画面にする。そして✚ボタンで矢印を"おわる"にしてAボタンを押す。すると"こんてにゅうや"というお店の画面が出る。ここで、自分がやったところまでのキーワードが出るので、書き写しておこう。続きをプレイする時には電源を入れ、✚ボタンの右を押して主人公を右に進めて"こんてにゅうや"に入れる。そして右はしに移動させたあと、書き写しておいたキーワードを入力する。入力は、✚ボタンで矢印を動かし、Aボタンを押す。キャンセルしたい時はBボタンを押す。キーワード入力が終わったら✚ボタンで"おわり"を選んでAボタンを押す。さらに✚ボタンで主人公へ移動させてゲームスタート。すると主人公は特定の位置からスタートする。ここでキーワードをまちがえると、ゲームオーバーになるので、注意すること。

こんてにゅうやどえーす!

サラリーマンの毎日は色んなことがあるものだ



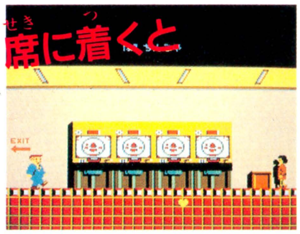
パチンコは楽し

店に入って



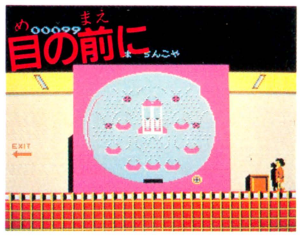
街中には、パチンコ屋がある。ちょっと遊んでいこうかな。

席に着くと



おっ、すいてるね。うーん、どの台が玉の出がいいかなあ。

目の前に



何とパチンコのゲームもプレイできてしまうのだ。迫力っ。

オドロキのカラオケ

いきつけの店で



ついつい足が向く、なじみのスナック。今日もまた、つい。

一杯飲んだら



このゲームの話題の中心のカラオケ。飲んで度胸をつけて。

さあ歌えっ！



一曲歌でも歌ってみよう。IIコントローラーのマイクでね。

サラリーマン情報



ゲーム中にセレクトボタンを押すと現在のサラリーマンの状態がわかる。サラリーマンがお金をいくら持っているのかもここでチェック。体力も、大体の目安はゲーム画面下の、ハートマークでわかるけど、こっちの方が確実。

そしてサラリーマンは無事に南の島へ旅立てるのだろうかっ!?

この人たちにはかかわるなよっ

ヤーさん



道を歩いていて、目が合ったら最後、からまれる。ジャンプで逃げるか、戦うか!?

ガードマン



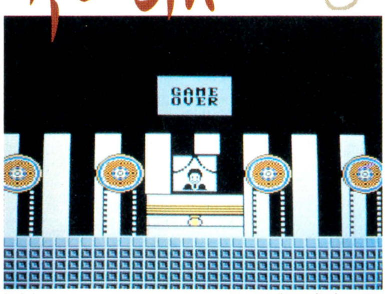
社長室とか、パチンコ屋で、大きな態度で暴れると、突然現われて、取り押さえられる。

おまわりさん



別に何にも悪いことしていないのに捕まえようとする。オレってそんなに人相悪いかな。

ゲームオーバー



体力がゼロになってしまったり、不慮の事故にあったりして死ぬと、こういう画面が出てオシマイ。日本的な悲しみに満ちているって感じだね。

荒れる家庭生活



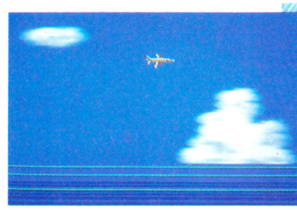
ヒステリックな女房と、2人のやりとりを冷ややかに見つめる息子。暗い。

赤ちょうちんで一杯



家で、会社で、ついてないことはたくさんある。飲んでパーッと忘れようぜ。

サラリーマンは平凡な日常生活から脱け出し、ついに南の島に向かう飛行機に乗った。そしてうまい具合に宝探しができるといいのだが。それまでの道のりの複雑さを考えると、そうスンナリ行くとは思えないのだ……。





プロ野球ファミリースタジアム

お待たせしました。ファミ通選抜野球リーグの2日目結果報告だっ。今回は田中特派員率いるSチームがメンバー急病のため参加できなかったが、他5チーム同士の11試合が、無事行なわれた。なかなか内容の濃い試合が多いんだぜっ!!

●(株)ナムコ　12月10日発売　3,900円

選抜野球リーグ戦

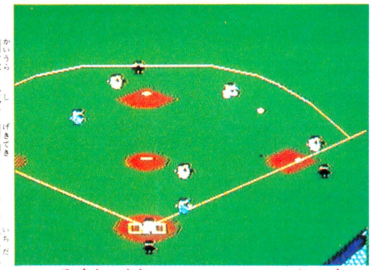
Gチーム、連夜のサヨナラ負けもう優勝は絶望か!!

第1試合 GチームvsDチーム

勝負はゲタをはくまでわからないものだ。9回裏2死までGチームが1点のリード。しかも、ピッチャーは万全のリリーフすみ。誰もが逆転劇など予想しなかった。最後の猛攻ののろしは、トップバッターのひらのがあげる。ライトオーバー、あわやホームランかというフェンス直撃のシングルヒット。これに動揺したすみは、続くかみかわに2塁打を浴びて、まず同点。うのにも右翼線に運ばれ、痛恨のサヨナラとなった。Gチームにとって悔いの残る試合だ。

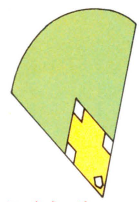
Dチーム特大アーチ3発!!





➡9回裏2死、劇的なうのの一打。

右翼線サヨナラ安打!



⬇接戦のすえ、Dチームが、14対13のサヨナラ。試合時間20分の長いゲームだった。



両リリーフエース仁王立ち!!



⬆すみもやすともを3塁ゴロに。

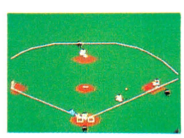


⬆ゲッツー！　投手はこまつだ。

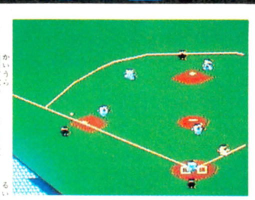
Dチーム **14—13** Gチーム
- 勝 **うしじま**(1勝2S)
- 負 **すみ**(1敗)
- 勝利打点 **うの** ②
- 本塁打 **うの**④、**ありた**①、**おおしま**①、**げいり**②

第2試合 TチームvsDチーム

Tチーム、余裕のコールド全勝街道をまっしぐら!!



⬅3回表の2点が、全得点だ。



➡1回裏、まゆみが3塁打。



とうやま好投!



Tチームは1回裏にみごとな集中打。まゆみの3塁打を皮切りに、よしたけ内野安打、ばあすホームラン、そして、かけふ、おかだ、さのの3連続2塁打で一挙5点。一瞬にして勝負を決めた。対するDチームはこまつの乱調が尾を引いたのか、いい所がなかった。とうやまは、完投で3勝目。

ばあす、連夜の祝砲2連発



⬆3回裏無死1、3塁で、ばあすが右越え4号本塁打。

Tチーム **12—2** Dチーム
- 勝 **とうやま**(5勝)
- 負 **こまつ**(2勝1敗)
- 勝利打点 **よしたけ** ①
- 本塁打 **ばあす** ③④

ルール説明

一、本リーグ戦の試合はすべて『ファミリースタジアム』で行なわれるものとする。

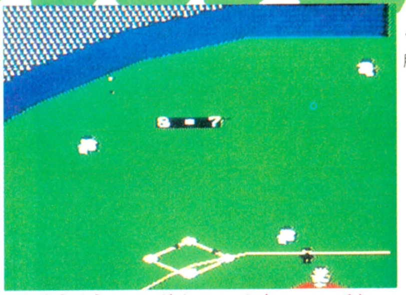
一、リーグ戦は6チームの総当たり戦で行なわれ、同じカードで先に2戦したチームに勝ち点1が与えられるものとする。

一、リーグ戦の順位はこの勝ち点の多いものから上位とし、同点の場合は勝率により順位を決定する。

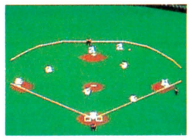
チーム別担当者別
- G……アルト鈴木
- T……東府屋ファミ坊
- W……ガスコン金矢
- D……浜村弘一
- C……八木沢芳彦
- S……特派員田中

以上

第3試合 GチームVSWチーム



⬅7回になかはたが、勝ち越し3塁打を打つ。



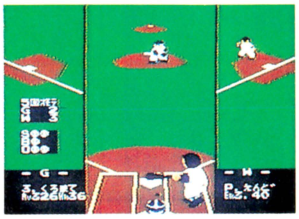
⬆代打のおうは、やっぱりサードゴロ。

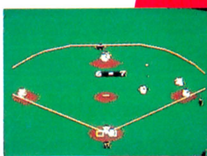
猛攻！ 打者12人で10点！

3連続エラーのGチームを救ったのはWチームの拙攻だ。2回1死2、3塁、4回無死1、2塁、8回1死満塁。再三の得点機にタイムリーが出なかったのが、最大の敗因。クリーンアップ強化を計る必要がありそうだ。

Gチーム、7回の大逆転でようやく片目

特大場外アーチだ

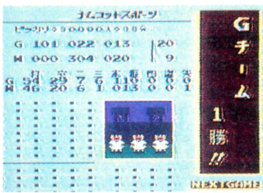




⬆Wチームも、一度は7対6とリードしたのだが

⬆5回、くろまての本塁打。

➡7回のGチームは、実は10点取ったのだ。



Gチーム **20－9** Wチーム
勝 **かとり**（1勝）
負 **さいとう**（1敗）
勝利打点 **なかはた** ①
本塁打 **くろまて** ②

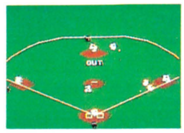
第4試合 WチームVSCチーム

かけはた好投、打線も爆発！ Wチーム、5回コールド勝ち

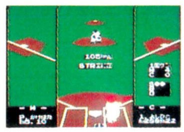
効率的な攻めで、Wチームが勝利をモノにした。1回表、3連続四死球で無死満塁。その後、ポンセが右中間、たしろが左中間を破って、4点を奪った。7対5と迫られた5回には、2死からなんと14連打で13点。Gチーム戦のときとは別チームのような攻撃を見せてくれた。一方Cチームは、なかしまが1人3安打猛打賞で気をはいた他は沈黙。最大の誤算はきたへふの乱調だ。今後の巻き返しに期待。



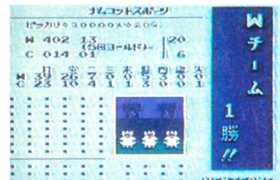
1回表ぽんせが満塁タイムリー



⬅先発かけはたが好スタート！

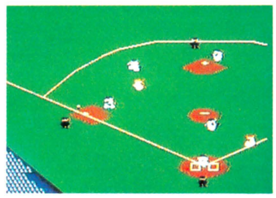


⬆おさえのえんどうが火消し！



⬆4回までは接戦だったが……。

なかしま3打数3安打



⬆なかしまが4点目のタイムリー。

Wチーム **20－6** Cチーム
勝 **かけはた**（1勝）
負 **きたへふ**（2敗）
勝利打点 **ぽんせ** ①

その他の試合結果

約3分の2を消化して、Tチームが8戦全勝。勝ち点3をマークした。Cチーム、Sチームのがんばりがあれば波乱も期待できるが……。

Tチーム **10－0** Wチーム
勝 **とうやま**（4勝） 負 **かけはた**（1勝1敗）
勝利打点 **ばあす** ① 本塁打 **ばあす** ⑤⑥⑦

Tチーム **16－3** Wチーム
勝 **とうやま**（5勝） 負 **きだ**（1敗）
勝利打点 **よしたけ** ② 本塁打 **ばあす** ⑧、**たしろ** ①

Wチーム **10－0** Gチーム
勝 **さいと**（1勝1敗） 負 **えがわ**（1敗）
勝利打点 **ぽんせ** ②

Tチーム **10－0** Gチーム
勝 **とうやま**（6勝） 負 **えがわ**（2敗）
勝利打点 **よしたけ** ③

Gチーム **15－10** Wチーム
勝 **えがわ**（1勝2敗） 負 **かけはた**（1勝2敗）
勝利打点 **はら** ① 本塁打 **はら** ①

Dチーム **10－1** Wチーム
勝 **すきもと**（1勝） 負 **きだ**（2敗）
勝利打点 **ひらの** ①

Dチーム **14－13** Gチーム
勝 **こまつ**（3勝1敗） 負 **えがわ**（1勝3敗）
勝利打点 **うの** ③ 本塁打 **うの**⑤、**ありた**②、**おおしま**①、**げいり**③

	T	G	C	D	W	S	勝率	勝ち点
T		○○	○	○○	○○	○	1.000	3
G	××			××	×○○		.286	1
C	×	○		×	×	×	.200	0
D	××	○○	○		○○	○	.750	2
W	××	○××	○	××		×	.222	0
S	×	○	×	○			.500	0

いよいよ次号は優勝決定戦だ!!



アイレム・パーティ
irem
DIGITAL·DREAM
おつむがいたい。
どうしたの?
パズルがうごいてる。
パテント出願中
DISK SOFT
THE MONITOR PUZZLE
ミね子
TM
KINETIC CONNECTION
予価¥3,300
パズルがうごきはじめる。
11月28日・新発売。
魔鐘
TM
ましょう
いざ暗黒の国へ
ゆけ、マイヤー王子!
聖なる炎で
7つの魔鐘を
焼きつくせ!
1メガROMで千数百エリアの大巨編
予価¥5,300
12月15日・新発売。


'87年2月・発売予定。
ゲームセンターの大ヒットをDISK SOFTで
スーパーロードランナー™
友達と力をあわせて
2人同時PLAYモードで
画面をクリア!
※この画面はゲームセンター用のものです。
新しい戦いがはじまる。
DISK SOFTならではの
エディット・モードで
自分だけのロード・ランナーが
つくってのこせるゾ。
予価¥3,100
アイレムパーティからのプレゼント!
1
オリジナル
ポスターカレンダー
10,000名様
「きね子」「魔鐘」をお買い上げの方、先着10,000名様に店頭でプレゼント。
●昭和61年11月下旬から実施。
DIGITAL DREAM
"きね子"は、このカードとは違う新しい10枚の絵が入った「きね子II」として販売店頭のディスクライターで昭和62年2月15日より書換できます。
2
CG・オリジナル
テレホン・カード
2,000名様
「きね子」「魔鐘」「スーパーロードランナー」の愛用者カードをお送りいただいた方の中から抽選で2,000名様にプレゼント。
●昭和62年2月末日〆切り。
この写真の中の1枚をプレゼント▶
©1986 IREM CORP. Licensed from SADATO TANEDA
©1986 IREM CORP. Licensed from LENAR
©1986 IREM CORP. Licensed from Brøderbund
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係


聖飢魔II
悪魔の逆襲！
12月20日発売予定
ROMカセット標準小売価格 ¥4,900
CBS-SA, 49FR-1
ジェイルゾーン
ライデンゾーン
エースゾーン
ゼノンゾーン
悪魔指令その2
これを持って
布教に努めよ。
遂に出た！ あの超ヘビーメタルバンド「聖飢魔II」が、世を忍ぶ仮の姿をファミコンにたくして、何んと！ファミコン・ソフトを創ってしまった。
主人公は、悪魔教教祖＝デーモン小暮閣下。
仲間を救出し、信者を集め、宿敵ゼウスに奪われた悪魔教典を奪い返し、大黒ミサを成功させるために、今、デーモンは巡礼の旅をはじめる。
しかし諸君にこのゲームの秘密が解けるかな？さぁ、そなたもプレイして悪魔の世界を知るがよい!!
CBS SONY
株式会社CBS・ソニー
©CBS・ソニー
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。
お問い合わせ先
03-260-4021（ダイヤルは正確に！）
〒162 東京都新宿区市ケ谷田町1-4


いっしょにファミコン®してくれる…?
シティ・アドベンチャー
タッチ
ミステリー・オブ・トライアングル
ファミリー コンピュータ™用ゲームカセット
浅倉家の子犬たちは、ごはんをもらって大よろこび！ ところが、子犬用の食器皿のまん中に、とつぜん大きなあながポッカリあいた。それはなんと、未知のワールドに通じるワープ・ホールだったのだ！深く暗いあなに落ちていく自分のエサをおっかけて、子犬がつぎつぎワープしていく。「子犬たちをたすけなきゃ！」南のことばにさそわれて、達也・和也は南とワープ・ホールに身をしずめた。そして……、南たちが見た風景は、「なぁーんだ、ここは『南風』の前じゃない」と思えたのだが……!?
③謎めいた寺院のわきにたつ銅像は何を語る？
①ごぞんじ、「南風」の前からゲームスタート！
南のごきげんばかりとってられるか！
②女の子の買い物につきあうのは大変だ。
だから南が泣き出した。GAME OVERはアニキのせい!?
'87早春発売
希望小売価格 4,900円
12月13日(土)より
全国東宝系公開
タッチ2
さよならの贈り物
さわやか三角関係をロールプレイ
1M ビット ロム採用！
オー
オー
画面写真は、開発中のグラフィックです。
〈ご注意〉違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対コピー出来ません。
発売元：〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 TEL.03(591)6616 受付時間 AM10:00～PM6:00
東宝株式会社事業部
TOHO CINEFILE-SOFTLIBRARY
SOFT WARE CINEMATIC
©MITSURU ADACHI／SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン





写真は
model 30です。

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレイ(PC-KD862等)が必要です。

新　発　売

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り 書き込みも可能)……本体標準価格 208,000円

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

model 30（320Kバイトタイプ5インチFDD 2台内蔵）本体標準価格 168,000円
model 20（320Kバイトタイプ5インチFDD 1台内蔵）本体標準価格 138,000円
model 10（FDD別売）……本体標準価格 99,800円

一線を超えた高性能に触れてください。
新しい88は君の至近距離。

クロック周波数 8MHz

処理スピードが、日本語処理機能が、そして注目の通信機能、AV機能が…。今、パソコンに求められるすべてを包みこみ一線を超えた。PC-8801MH、PC-8801FH待望の新登場。触れるだけで、使いこなす快感がつたわり、鋭い感性が磨かれる。君のなかに〝もっと、好奇心〟。●新CPU採用で、抜群の高速処理を実現。(クロック周波数を従来の4MHzから8MHzにアップ)●日本語対応キーボードで操作性が向上。●JIS第1･第2水準漢字ROMを標準実装。●ビデオアートボード(別売･61年12月末発売予定)で65,536色を表示可能。



NEC冬のハローC&Cまつり

斉藤由貴　東宝映画「恋する女たち」より

わくわくビッグチャンス!!
開催中 1月31日まで

買って当てよう!ライフアッププレゼント
キャンペーン対象商品お買い上げの方に4つのジャンルからステキな賞品が抽選で当たります。
A賞/ビジネスワークキット B賞/ミニ気象台
C賞/キャンプセット D賞/オーロラライト ※詳しくは参加店で

答えて当てよう!オーローラクイズ
アラスカオーロラ観測ツアーと最新のNEC商品が抽選で当たります。 ※詳しくは新聞・ポスターで

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (231)3111
中国支社(広島) 082(247)4111	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(713)5151

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。NECパソコンインフォメーションセンター 東京 03(452)8000 大阪 06(211)9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NECのパソコンファミリー No.1
日本電気グループ

DISK ORIGINAL GROUP

DOG 2

Humming Bird Soft™

企画・制作　ハミングバードソフト



いつの頃からか平和の街ドールの地下は、おそろしい魔物たちの住みかとなっていた。ある日突如、地上にあらわれた魔物たちは、街を荒らし、城の宝を奪い、姫のたましいを抜きとって、暗黒の地下世界へと消えた。そこで国王から君に与えられた使命は、無数にひそむ魔物たちと地下の魔王を倒し、姫を救い出すことだが、地下へと進む勇気が君にはあるか!

DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

魔洞戦紀 ディープダンジョン

豪華マニュアル付特大パッケージ　希望小売価格¥3,400

このソフトは、販売店頭に設置されています
ソフト書替機（ディスクライター）で、昭和62年2月下旬より書替えられます。

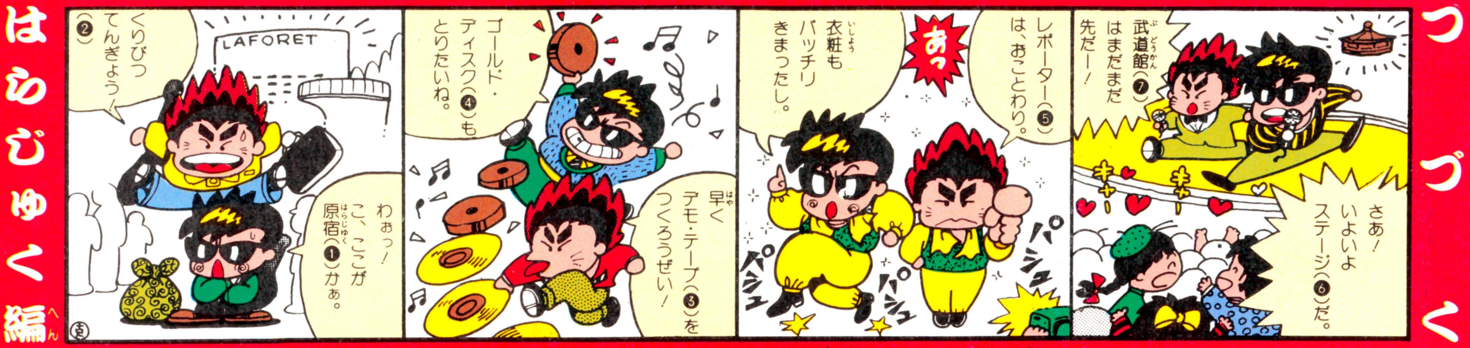
SQUARE
株式会社 スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13 TEL.03-545-3519

ゲーム内容に関する質問は、往復ハガキで送ってね!

通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、必ず現金書留で3400円を(株)スクウェアまでお送り下さい。尚、送料は弊社で負担させていただきます。


WAVE JACK
ディスクシステム 用ソフト
シリーズ第二弾
12月中旬発売
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
IMA-KIE
画面は開発中のものです。
パワフル ギャグ スーパーコミカル・ロールプレイング ゲーム
抱腹絶倒、超愉快的役割自演活劇
消えたプリンセス
とんでもねェ〜ソフトだぜ！
BOOM!! HELP!!
カセットテープに入っている主題歌は、あの富田靖子ちゃんだって!?
とんでもねェ〜。
★靖子ちゃんの声でヒントが聞けるぞ！（12月初旬より）
ウェーブジャック情報センター
札　幌　011－731－1111
横　浜　045－252－0000
名古屋　052－914－2000
大　阪　06－468－9999
和歌山　0724－62－9999
広　島　082－246－9999
福　岡　092－781－7000
ほとんどすべての人や家で話ができちゃうなんて、とんでもねェ〜。
ヒントがいっぱい、おもしろマガジンには毛利名人の苦戦記まで入ってる！とんでもねェ〜。
付録の捜査手帳やマップを使って事件を解け！だと？とんでもねェ〜。
日本に滞在中のラビア国の王女キララが消えた!?　事件に激怒した国王は、流行性痴呆症の特効薬“オニノフグリ”の供給をストップ。このままでは、日本の将来はパッパラパーだ！
君の使命は、小林刑事になりかわって、30日後の戴冠式までに、王女と五種の神器を見つけ出すことにある。
くれぐれも健闘を祈る！
広大な5つの町の他にシューティングや地下の迷路まであるなんて、とんでもねェ〜。
希望小売価格
5,000円
このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機（ディスクライター）では販売いたしておりません。
IMAGINEER CO., LTD.
制作・発売元 イマジニア株式会社
東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
お問い合わせ 03-993-8855

ゴローとモエタ物語



❶いわゆる日本の流行発進地。埼玉や千葉の人がやたらと多い。❷「びっくりぎょうてん」のこと。芸能界ではコトバを何でも逆にいうのだ。(例)スイヤー→「ヤスイ」、ルーギャ→「ギャル」などなど。❸デモンストレーション・テープのこと。❹アメリカでは50万枚以上売れたレコードのこと。日本ではいいかげん！❺スターのまわりに群がるハエのような人達。❻このゲームは、各場所（原宿、青山、六本木など）必ずそれぞれのステージをクリアーしなければ次へと進めない。❼世界中の誰もが、めざす最終ステージ。



大スターをめざすゴローとモエタの2人組。芸能プロのオーディションからはじまって、レコーディングだ、コンサートだとビッグになる道は遠いゾ。邪魔をする芸能レポーターや追っかけなどをふりきって、キミは何枚ヒットを出せるか？　ファミコン界初の芸能界ミーハー・アクションゲームの登場だ。

本格的思考ゲーム
バナナ
希望小売価格¥4,900
絶賛発売中

ビクター・ファミコン情報は(東京)03-236-5200　発売元：ビクター音楽産業株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ピアザビル)

ASCII SOFTWARE

パソコンゲームソフトで爆発人気

新発売

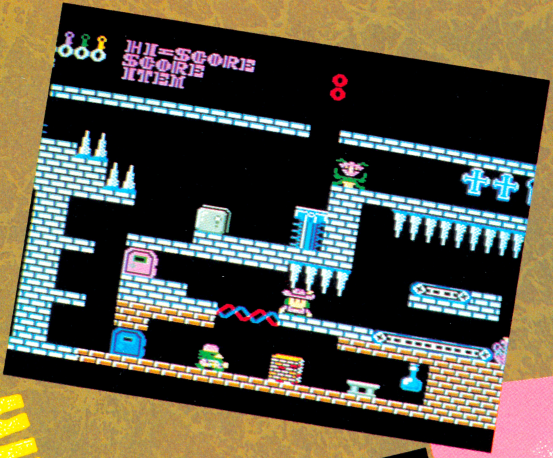
アクション&パズルゲーム

キャッスルエクセレント

Castle EXCELLENT

ゲームカセット 標準小売価格4,900円 HSP-05

グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100の部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛や家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。







あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる!!



※ ファミリー コンピュータ は任天堂の商標です。

ASCII SOFTWARE

技より連射!!

アスキースティックに
かわいいジュニアが誕生した
もちろん連射機能装備
あの最強連射が
キミのものになるんだ

標準小売価格
定価4,900円



任天堂ファミリーコンピュータ用

ASCII STICK TURBO JR.

かわいいジュニアの5大機能

1. 連続調整の連射

各ゲームによって、最適の連射スピードは異なっています。大部分のゲームは、毎秒20発から30発の間が最適値になっています。アスキースティックターボJRは、毎秒8発から32発の間で連射の連続調整ができるので、すべてのゲームに最適な連射スピードの設定が可能になりました。

2. 交互に2人で遊べる機能

1P-2Pの切換スイッチによって、ジョイスティックを2台揃えなくても、2人で交互に使用することができます。

3. モニターランプ

トリガーA,Bに対応して本体中央のLEDが点灯します。連射機能をONにしている場合は、このLEDが点滅するので連射モードのチェックなどが瞬時に判別できます。

4. トリガーA.B独立の連射機能

AボタンとBボタンの連射スピードを、それぞれ毎秒8発から32発の間で連続調整することができます。

5. 人間工学に基づいたデザイン

スティック、ボタンの配置など、人間工学上最も使いやすい形状にボディーを設計しました。デザインもシャープで機能的なものになりました。

好評発売中
標準小売価格
9,900円



プレイを究めたファミコン用ジョイスティックの最高級機

アスキースティックⅡターボ

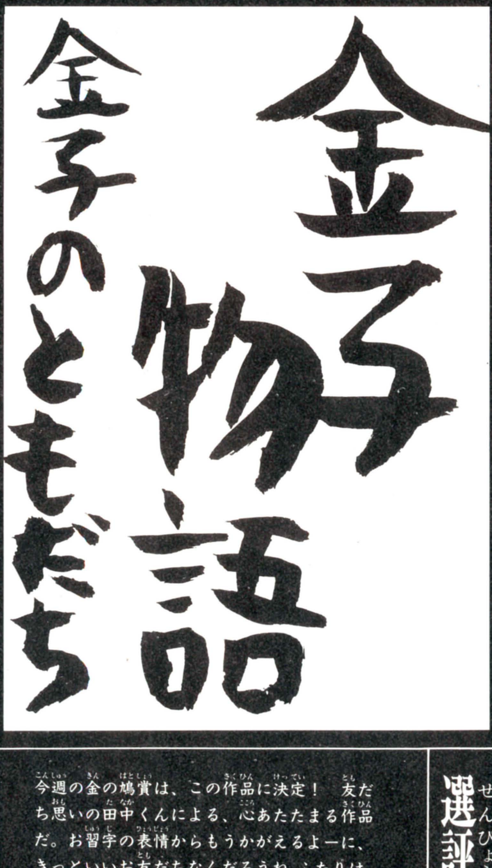
ファミ通町内会

お習字するのココロ

ここに、**第4回**『**お習字**するのココロ』を**開催**することを**宣言**するっ!! パンパカパーン!!
なんだ、こんなにいっぱいおはがきもらってウレシイぞっ。だって1日に**数**ひゃくとゆーお**習字**がとどいてるんだもん。このイキオイで、ネタがつきるまでガンバってほしい**心持**ちだ。**人間**、やっぱりヤル**気**さえあれば、**家**もたつってもんだ。

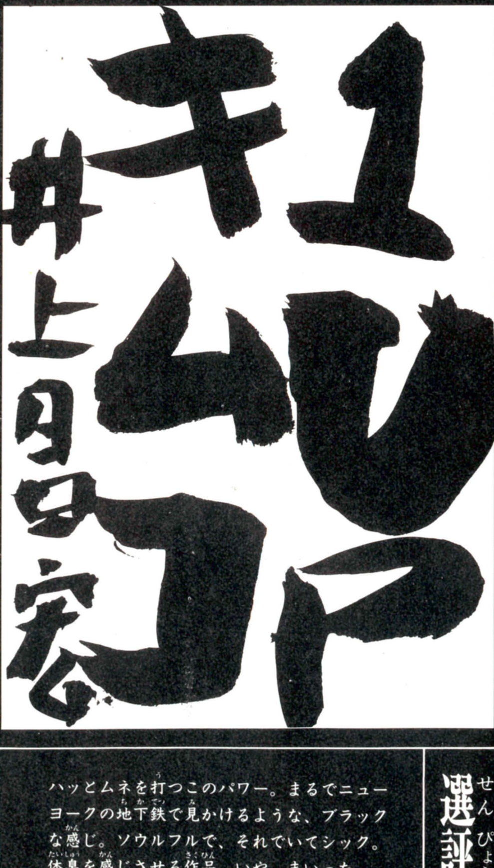


金の鳩賞

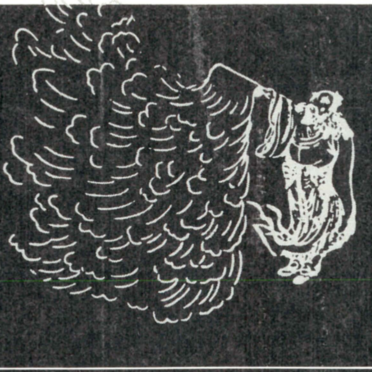


選評
今週の金の鳩賞は、この作品に決定！ 友だち思いの田中くんによる、心あたたまる作品だ。お習字の表情からもうかがえるよーに、きっといいお友だちなんだろうね、ふたりは。

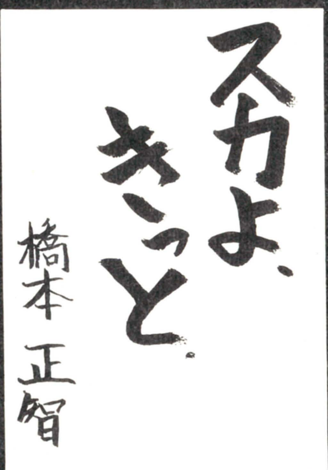
銀の鳩賞



選評
ハッとムネを打つこのパワー。まるでニューヨークの地下鉄で見かけるような、ブラックな感じ。ソウルフルで、それでいてシック。体臭を感じさせる作品。いや、まいった。



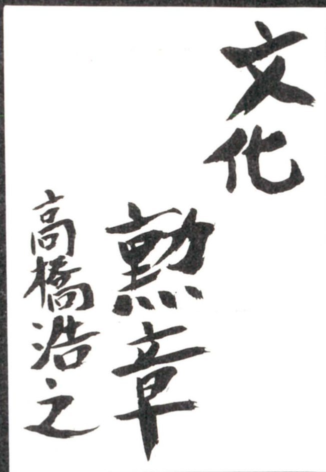
佳作(かさく)その1



選評(せんぴょう)

たぶん不幸なふたりなのであろう。女は29、男は26。サラリーマンにまちがいない。女はあきらめている。男はただのバカ。世の中で、いちばん不幸で不幸で不幸なふたりなのだ。

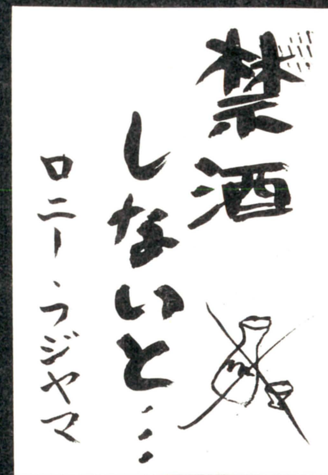
佳作(かさく)その2



選評(せんぴょう)

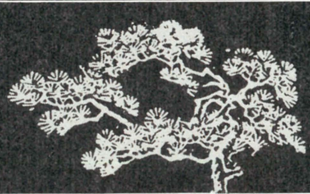
いちおーね、このお習字は『銀河伝承』じゃないかなーって判断してのっけてるんだけどね。ちがってたらヤバイよね。高橋くんは10歳だから、カンちがいしてる可能性もあるしなー。

佳作(かさく)その3



選評(せんぴょう)

ロニー・フジヤマからは、このほかにも『明菜の用件』とか、けっこうなやつがきてたけど、この作品を選ばせていただいた。年輪を感じさせる、味とゆーものがあるわけだな。



おはがきなさい

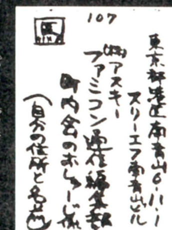
お習字の応募について、ちょっとゆわせてもらおう。まず、応募はかならずおはがきでお願いしたいところだ。これは、封書だと開けるのがヒジョーにメンドーなのだ。キミたちのなかには、お習字は半紙に書かなきゃダメだもんねーとか考えてる人もいるかとは思うが、ここは私の首すじにめんじて、おはがきでお願いしたい。じゃ、おはがきに書きさえすりゃいいのねっとゆう早チリトリはやめよう。この『お習字のココロ』は格式を重んじるコーナーなのだ。リッパなお習字ライターになりたかったら、お作法をしっかり身につけよう。

いちおー、右にお手本をのせておいたので、これを見ならってほしい。自分の住所ははがきの表っかわに、そして、お習字とキミのお名前は裏っかわに書くのがのぞましい。

全力をつくしてくれ。

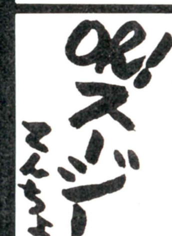
あて先　お習字のココロ係

表(おもて)



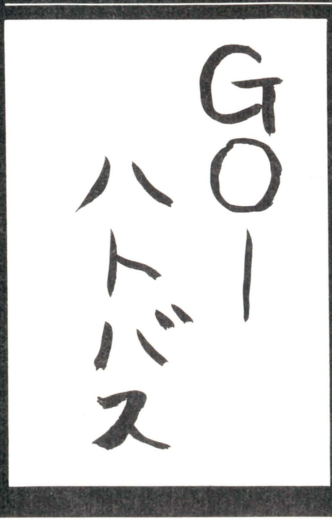
◀自分の住所はこっちがわに書く。その方がいいと思う。

裏(うら)



◀こっちはお習字と名前だけ。その方がいいと思う。

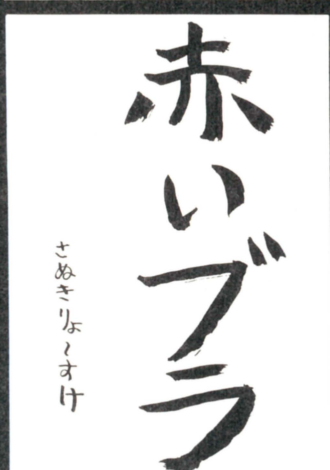
佳作(かさく)その4



選評(せんぴょう)

地方に住んでいる人にはなじみが薄いかもしれないが、ハトバスとゆーのは東京の街を走るバスで、東京の人はハトバスに乗って通勤通学、はたまた通院にはげんでいるんですね。

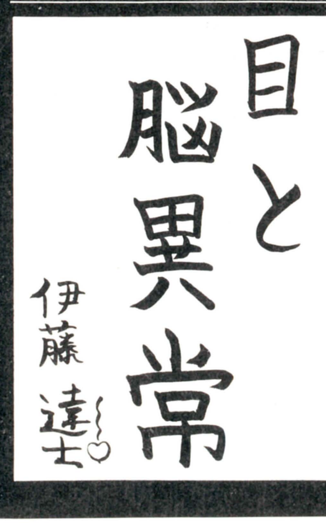
佳作(かさく)その5



選評(せんぴょう)

目のまえに、その情景がアリアリと見えてくるお習字であるな。イマジネイティブであるとゆーことは、すぐれたお習字の第4条件とゆっても過言ではない。そんな気もする。

佳作(かさく)その6



選評(せんぴょう)

最近ホントに疲れやすくなっちゃってね。仕事のしすぎなんだよね。こーゆーことだとさ、いつか体がまいっちゃうんじゃないかと心配になっちゃうよな。キミたちも気をつけろよ。



輝け!!

ファミ通クイズ・格言ボツなのよ大賞

キミたちは、クイズや格言をアマくみてはいないだろうか。手っとり早くガバスチケットを手に入れるには、このコーナーがいちばん、なーんて考えてはいないだろうか。今日は、このいましめのことばから始めてみました。

クイズの部

問題　クリアーするのに10日以上かかるゲームは？
答え　10日以上五十三次（兵庫県　毛利志朗）

評　若い読者の人は、ご存知ないでしょうけど、むかし『おそ松くん』っていうマンガがあったんですね。そんなかに出てくるキャラクターで、ハタ坊ってゆー子供がいたのね。アタマにハタ立ててたやつ。

問題　影がえりまきをしたら何になる？
答え　エリマキと影（千葉県　結城和浩）

評　赤ちゃんの生まれたパンダが、ふたたび人気をもりかえしているのに対して、エリマキトカゲのあわれなことといったら……。これはもう、あの「なめねこ」にもヒッテキするくらい、カワイソなのだ。

問題　ケチな殺人事件は？
答え　ミミッチー殺人事件（東京都　根本将）

評　ミミッチーとは、コセコセしてしぶちんなことをさす。ちなみに、しぶちんとは、関西語でケチなやつ、またはケチなことをさす。もひとつちなみに、ケチとは、ミミッチーともいう。難しいでしょ。

問題　棒がたおれるとき、さけんで注意してくれるのは？
答え　棒がたおれるぞぉー『ヴォルガードII』（新潟県　田中正樹）

評　なるほどね。これ、わかるよね。だけどさ、本当に棒がたおれちゃったときにね。「ヴォルガード　つうっー！」ってさけんでも、やっぱりだれもわかってくんないだろーね。逆になるとわかんないのね。

格言の部

クリボーも　生まれがよければマツタケよ
奈良県　横山哲也

評　マツタケがなんぼのもんか知らんけどね。クリボーだって、リッパなキノコさんでしょ。それをバカにしちゃっちゃーダメだよな。なんだったら、いっぺんでもいいからマツタケ送ってきてみろよ。な。

ボールがこわくて野球ができるか！
東京都　志甫昭宗

評　この格言のウラにかくされた、「ウ、ウワーッ、ボール、ボ、ボールあああっー、ボ、ボールがこわいよーっ！」とゆー人間の心理、こんとこを理解しなければいけません。なにごとも勉強ですね。

かえるにやられてヒックリカエル
埼玉県　佐藤太朗

評　これは『スーパーピットフォール』についての格言なのだ。主人公のハリーは、かえるにさわっただけでアウトになっちゃうのだ。目をバツ印にして、バンザイを三しょうしたりもするのだ。スゴイ。

フランケン　せむしがいなけりゃただのザコ
三重県　中村智宏

評　最後は、ずいぶんフツーのやつを採用してみました。内容のあるやつね。これは、ま、『ドラキュラ』をプレイしたことのある人なら、ウーン、うまいことをゆーなーと、感心してくれるでしょう。

美しいボツを希望します

心があらわれるよーなやつを希望します。すなおな気持ちで書いてくれちゃったら、きっとみごとな作品となることでしょう。キミも、みだらな心を捨て、アルファ波が最高潮に発生してるときをねらって、考えてみたらどーでしょうかね。ガバスのことなんか、思ってもみちゃダメね。

●あて先　ファミ通クイズ・格言の係

『町内会小説』連載スタート！

ファミコンとテレビとマンガしか見ないキミたち。そんなことでは、ノーミソが死んでしまうぞ。死んじゃったノーミソは、山のかなたにいっちゃうから、もうもどってこないのだ。で、あるからね。たまには小説でも読んで、ノーミソをリフレッシュしてあげよーってことなの。気分がのったら、この続きを書いちゃってもいいんだよ。

第1話

米山の飼っている犬から、今日手紙がきた。「前略。私はいま、カラフトにいます」あいつ、とうとう漢字も覚え

作家募集

物はためしってことで、ま、やらせてね。つまんなかったらすぐ打ち切るからさ。この小説の続きをキミたちに書いてほしいわけ。7字かける8行でおねがいね。キッチリ終わんなくてもいいよ。んじゃ。

●あて先　ファミ通町内会「つもる話」係

町内会版 禁断の秘技

『禁断の秘技』ったって、ファミコンのワザなんか載せないもんね。身のまわりのちょっとした、ヘンなワザだけをよりすぐって紹介してしまうのだ。ナイスだぜ。

ファミ通チケット **500** GVS

テレホンカードの秘技なのだ！

東京都　山本哲也

テレホンカードの秘技だ。まずは電話機にテレホンカードを入れよう。電話をかけるなりして、用件をすませたら、受話器をおく。そしたら、すかさずカードの出口を指でふさぐ。すると、あらあら、さっき入れた入り口から、カードが出てくるではないか。あらま。

注意！　キケンですので、18歳未満の人は、18歳以上になってからやってね。約束よ。



⬅このテレホンカードから、思いもよらぬ秘技の世界が……。

秘技大募集！

そんなわけだから、あとよろしくたのむわ……。あらあら、あいつ帰っちゃったよ。コマッたもんだ……。ま、そんなわけで、キミも秘技送ってくれよな。生活に根ざしたやつね。根っこがはえてるやつ。ねんじゃそんなとこ。

●あて先　ファミ通町内会
秘技こもごも係

※町内会あてのおはがきは　〒107 東京都港区南青山6-11-1 ㈱アスキー　ファミ通編集部町内会○○○○係

ファミコン通信 おすすメディア

つめた〜い風の吹く夜。家に帰ってあったかいコタツにはいって、ファミコンをする。ビデオを見る。本を読む。ああ、日本人に生まれて本当によかった。



BOOK 本

●アタゴオル玉手箱



ますむらひろし
780円
偕成社

'85年夏に公開されたアニメ映画、『銀河鉄道の夜』は観たかな？ とってもよくできた作品だったけど、主人公のジョバンニやカンパネルラたちが、人間の少年じゃなくてネコだった、ってトコでけっこうオドロキだった人って多いと思うな。あのネコくんたちが名作『銀河鉄道の夜』に新しいイメージをあたえてくれたのだ。

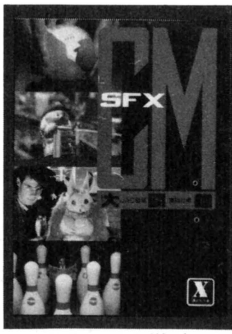
お父さんやお母さんなど『銀河鉄道の夜』に活字で親しんだ人々にも、このネコくんたちは評判がよかったみたい。このキャラクターをデザインしたのはマンガ家のますむらひろしサン。そして今回おすすめするのが、ますむらサンの最新作品集ってワケなのである。

ますむらサンは、とにかくネコが大スキみたいなのだ。不思議な世界"アタゴオル"の名物ネコ、ヒデヨシ。ヒデヨシとはくされ縁でいつも一緒のテンプラ。ネコがヒデヨシで友人のテンプラは人間。おかしな名前だね。

ふたりが住む世界、アタゴオルはどこへ行っても謎と不思議に満ちた世界なのだ。そして住んでいる人たちは、みんなヤサシイ人ばかり。

なんか夢のような世界のファンタジーなのかな？ なんて考えたアナタ！ 半分ピンポーン、半分マチガイです。アタゴオルの景色、とてもボクたちの住んでいる世界とは似ても似つかないけど、ヒデヨシやテンプラ、パンツといったキャラクターたちは、な〜んか親しみやすくてホッとするんだ。そこらへんが魅力なんだろうなあ。

●SFX-CM大図鑑



JAC監修/
講談社編
講談社X文庫
680円

ヨォ！ 以下同文のコーナーで一部の熱狂的ファンを持つ……とゲヱセン上野氏にだまされてることはわかっていながら、乗せられて連載を続けてしまっている、極楽蜻蛉斎藤だ。

さて、私の本業は？ というと、なんとこれがCFディレクターであったのである。そして今回紹介するのが、『SFX-CM大図鑑』。

監修がJAC(社団法人日本テレビコマーシャル制作者連盟)といって、プロマネなら一冊は持っているＣＭ制作ハンドブックなどを作っている所だけあって、作品の選定から内容にいたるまで、けっこうハードなものとなっている。

SFXを使ったCMというと、イメージ先行的な作品となることが多く、クライアント側からすれば、やはり商品メッセージを重視することを基本とするので、そのへんのかねあいがむずかしくなっているのが現状である。また、特撮やアニメーションなどの特殊な分野に精通し、かつ総括できるディレクターがまだまだ少なく、高水準の作品は、そう数多くないのも事実だ。

そんななかで、作品といい、テクニックといい、この本に載っているものは、注目に値するものが多く、興味のある人は読み込んで参考にすればいいし、関心のない人も３回は「フーン」とうなるべき作品が収録されている。

コマーシャルブームもすでにピークを迎えてひさしい現在、私自身としては、ガンバラネバと思わずにはいられない一冊ではあるのだ。

VIDEO ビデオ

●死霊の谷



VHS、ベータ
CICビクター
14,800円
カラー86分

●特別企画●ホラー映画と人生について語る！
出演：正統派評論家の金田健一(仮名)、編集者のアホＫ、近所の新ちゃん。

K　えーと、死霊の……？　ああ、『死霊の谷』。

金　あなたね、たしかに最近は、『死霊の……』ってタイトルがやたら多くて頭が混乱しちゃいますけどね、コイツは凡百のホラー映画、たとえば血しぶきや残酷シーンでビックリさせるホラーとはちがってシーンとシーンのつみ重ねでこわがらせてくれる、いわば正統派！　といったカンジの力作です。

K　今年の東京国際ファンタスティック映画祭参加作品なんですね。

金　どーも最近のホラー映画は、とびちる血しぶきにおどる肉片！　といったような、いわゆるスプラッターばっかりで、そんな生理的嫌悪感ばっかりぶつけてくるんじゃなくて、ホントー〜に「コワイ！」っていう映画は少ないですね、とっても。

K　じゃあ、この映画はけっこう「コワイ！」ワケですか？　どうですかそこらへん。

金　私はけっこうコワかったのですが、同時に「美しい！」とも思いました。

K　は？　どういうことですか。

金　監督がカメラ出身の方でして。なかなか美しい画面がいくつもありました。クーブリックの『シャイニング』にも見られるように、おそろしさと美しさは紙一重なんでしょうかね。そこらへんが私、来年のテーマです。

K　ストーリーはどんなカンジですか。

金　牧師一家が街を追われて流れついた谷に悪霊が住んでまして、ズルズルと魔界へ引きずり込まれていく家族の中でただひとり、〝炎の瞳〟を持つ超能力者リーアが悪霊と対決！て話なんですよ。オモシロそうでしょ。

K　それで原題が「EYE OF FIRE」。

金　やっぱり正統派がイチバン！　本年度、年末の掘り出し物だと思います。



●ホテル ニューハンプシャー

VHS、ベータ
松竹CBS/FOX
16,800円
カラー109分

K　今回の2本目は『ホテル ニューハンプシャー』なんですね。

金　あー、いいですねえ。いいなあ。ジョン・アービングの原作ですね。うーん、いいなあ。

K　『ガープの世界』なんで有名な作家ですね。先生、どこらへんが好きなんですか。

金　まずね。やっぱりシナリオですね。このお話にはいっぱい不幸がでてくるけど、けっして落ち込まず勇気をだしてやっていこう、という感じが、いい。いいぞ！

K　今回はいつになく、人々を圧倒するかのような、男らしく、強い発言ですね。私、先生を見なおしました。イヤホント。

金　いやー、ほんとにいいんですよ。ジョディ・フォスターとかロヴ・ロウ、ナスターシャ・キンスキー、ボー・ブリジスなんかがでてましてね、なーんか、原作でイメージしたキャラクターとちがうカンジだなと思ったんですけど、それをくつがえすような演技力。いやあ、ホンマにえかった。

K　いったいどんなストーリーなんですか。かいつまんで百字以内で述べよ。

金　5人の子供たちのいる家族が、3つのホテルを経営していく話です。この5人がスゴイ個性的でね、3つのホテルが「ホテル ニューハンプシャー」ってワケです。まァ、そのあいだには、人が死んだり青春のホロ苦い体験したりするんですよ。このエピソードがよく描いてある。ウーム。いいなあ。

K　チョイと聞いたカンジじゃ、えらくヒサンな話みたいですが。

金　ラストも、完全なハッピーエンドというわけではないんですが、なんかこう勇気がでる終わり方なんです。冷たい水にとびこむような潔さが身につきますよ。

K　はぁ〜〜、ドラマですねえ、正統派の。

金　見終わった後はサワヤカ！　強く生きていけそうな気持ちになれますよ。

Recommended!

Tokyo Disneyland® 公認 INFORMATION No.11

スペース・マウンテンはすごいよ

先号までのカラーページから、またこのコーナーに戻ってまいりました東京ディズニーランド公認インフォメーション。また、よろしくっ！

今回からのこのコーナーでは、ひとつのアトラクションにしぼって、ご案内していくことにしました。第1回目はトゥモローランドの一角にドーンと丸いたたずまいを見せる、〝スペース・マウンテン〟です。

ジェットコースターって、結構好きな人が多いよね。あの、ゴーッというスピード感と加速度。日常の生活では味わえない感覚！　がたまらなくいいわけ。だから、どの遊園地でも、一番人気の高い乗り物になっているようだよ。

それで！　東京ディズニーランドにも、ジェットコースターが、ちゃんとあります。その名も〝スペース・マウンテン〟。他のジェットコースターとは一味ちがったものなのです。

コースが、建物内にセットされているっていうのがまず1点。お天気を気にせず乗れるわけだな。コース内がまっ暗……というか、星がちりばめられた宇宙空間みたいになっているというのが2点目。先が見えない(見えにくい)って、なかなか怖いもんだぞ。まっ暗っていうんじゃないんだけど。1回転とかループとかは、ありません！　が3点目。正統派(!?)のジェットコースターと言えるだろう。

乗って一番最初、カンカンカンと斜面をのぼっていくところは、まるで宇宙モノSF映画に登場する宇宙パイロットの気分だぞ。



上下の動きより、左右のゆすぶりを重視したコース作りが薄暗い環境と相いまって、独特な雰囲気になってます。何回もハシゴする人も多いみたい。ここはひとつ、彼女でもつれていって、あるいは彼氏でもつれていって(？)、いいところを見せてしまいましょう！

大人気なので、ちょっと並ばなきゃならないかもしれないんだけれども、それだけの価値はありそう！　だぞお。

ゲヱセン上野の以下同文

どーせこの世はホンダラダホイ

今年も、あと半月くらいで終わっちまうんですねえ。最近歳月の経つのがやけに早いなーと感じてしまう上野なのです。で、また、半年もしないうちに22になっちまって、気がつかないうちに歳とって死んじゃうんだなーやだなあ、とか考えつつ今日も今日とて安物の酒をガバガバかっくらっているんだな、これが。おかげで胃の調子が悪い!! きっと肝臓も弱ってるんだろうな。哀しいなあ。でも、暮れってそんなもんですわ。胃薬買っておかなきゃね。

Q はじめまして！

私、高1の花もはじらう乙女です。あはははは……なんなんだ。ゲエセン様、好きです。あらぁ、いきなり愛の告白してしまいました。私も1日12時間ねるのが夢です。だって、私、何を隠そう、同人誌描いてるんだもの。ああ、白がまぶし——。

愛知県　犬山猫八

A

はっはっはっは、たらあーっだなあ。そーか、そーか、そーいえば、もうそろそろコミケの季節なんだなー。きっと、全国的に、この手の人間がいるんだろーなー。と、いったところで、諸々の事情から、肯定も否定もしないんだけどねー。ま一気にしない気にしない。

それはそうと、この娘はイラスト送ってきてくれたんだけど、私がレイアウト打ち合わせの時間に、15分遅刻してアセッてしまって、イラスト指南を作るのをテッキリ忘れてしまったので、今回はおあずけです。次回を楽しみにしていてくれたまえ。ふふ。

もう、この際だからいっちゃうけど、なんと、私はプ○・アッ○ルパイを毎号買っています。それも、カールビンソンと、永野のり子他数名のマンガを読むためだけに……。ちょっと、もったいない気もするけどね。昔はかがみさんとか白倉由美を読むのに買ってたんだけど、かがみさんが亡くなられ、白倉さんが抜け(チャンピオンはどーなったんでしょ？)、ま、そんなわけなのですね。

もしかすると、もう察してしまった読者がいるかもしれないけど、ブ○ッコも買っていたのだあああ。しかし、私はエログロは嫌いなので、半分も読んでいなかった。前述のかがみさん、白倉さんや、MSXマガジンでも描いてる桜沢エリカ、岡崎京子、早坂未紀センセ(こないだは、ぬいぐるみ殺人事件どうもありがとうございました——！)を読むのに買っていたのです。あと、風雲ライオン新聞も良かったなあ。しかし、このブ○ッコも編集の某O氏が抜けてしまったため(かどーか知らんが)、あえなく休刊——なんで、こんなこといちいち書いてんでしょ、私は……。話がおたっきーになっちったぜ。

そーいえば、今度のコミケは晴海を追い出されて、流通センターでやるそうな。モノレールは使っちゃいけないらしいね、競馬かなんかと重なるから。はてさて、どーなることやら……。どーせなら武道館とか後楽園球場でやりゃあいいのにね。カネがないのかな？　ま、しょーがないな。

そんなわけで、どこかに私がいるかもしれないので、みなさんあまり変な行動はとらないよーにしましょう。すぐ写植になっちゃいますよ!!　でもなー、やっぱり、疲れるから行かないかもしれないな……。わからねーやっと。

関係ないけど、TACO、Xは、たがみよしひさ、士郎正宗、みず谷なおきが好きだそーだ。

Q 『もえろツインビー シナモン博士を救え』は、おかしいっ!!

『もえろツインビー　シナモン博士を救え！』で、会話している場面で「はかせを助けましょう」とあるけれど、これはおかしい。初代ツインビーの説明書をみると「博士の息子が乗る」と書いてある。しかし『もえろ……』では「はかせを助けましょう……」。自分の親を博士というのはめずらしいと思う。

神奈川県　大友亮児

A

『もえろツインビー……』は今号のレビューでも取り上げているので、読みたい人は読もう。書いたの私ですけど。

さて、キミはいいところに気がついたねー。じつは、これには深いワケがあるのだ。博士は初代ツインビーが発売されたあと再婚したのである。その際、相手の女性が（自分が娘を連れているにもかかわら

遅ればせながら Happy Birthday ロバート・F・鈴木™博士

さる10月10日、我らのロバート・F・鈴木™博士がめでたくお誕生日を迎えられました。おめでとーっ!! というわけで、各界からたくさんの祝電をいただいたのですが、なんと、北海道の初恋の感動がもりあがりまくってる主婦さんから、北海の珍味ほたてのくんせいが送られてきました。しかもひとつひとつていねいにつなげてレイになってる。博士もこれには感動して、美しい指をふるわせておりました。今度は道産ワインが欲しい——とのことです。



ず)、博士に「子連はイヤ」などとのたまったからたまらない。博士は困った。困ったあげく、2人の息子を博士の助手だということにしたのだ。長男はわりと好意的にその話に乗ったが、次男は、相手の娘にウインビーを取られたこともあって、あまり良くは思っていなかった。おまけに次男は、ある日、兄の部屋で兄と相手の娘がたわむれているのを目撃してしまったのである。じゃーん!! 彼は、口にこそ出さなかったが、激しい孤独感に襲われた。会話の中の「じゃあ……」も、おそらくそんな背景から、つい言ってしまったのであろう。

まったく涙なくしては聞けないおハナシでしょう。でも、私は弟クンがグレて、イケナイ道に走ってしまわなかっただけでも幸いと思っている。

なーんて、うそうそ、冗談。コナミさんごめんなさあい。ほんとはあの3人はひ孫なのさ。よーするに、旧作のツインビー、ウインビーの孫なんだね。シナモン博士は100年、冷凍睡眠してたってゆーわけ。しかし、ガトランティスもバカだよな。どーせ博士をさらうんだったら、眠っている間にさらえばいいのにな、うーん勉強になったぜ。

Q ぼくは、テレビのサザエさんを見ると疑問に思います。

ぼくは、テレビのサザエさんの番組を見ると、どうしてもぎもんに思うことがあります。それは、〝いそのなみへい〟のことなんです。いつみても、『ドラゴンクエスト』のスライムに見えてしかたありません。こんな僕は、かなりおかしいのでしょうか?

神奈川県　ドラクエ命

A

うーん、いそのなみへいねえ。そんなに似てるかねえ……??それよりも、私はアナゴくんのほうがオカシイと思うな。だって、中学んときの体育の教師(ちなみに名前をアライという)にそっくりなんだもん。と、書いたところで、誰も知らないっつーの!!!

話がそれるかもしれないんだけど、ちょっと聞いてほしいことがあるのさ、実は。この前も、編集部でドーベルマン=林くん(別名コンツェルン林)や、アルト鈴木氏(別名ガンマ鈴木、スージー鈴木、バンバン鈴木etc……)とも話してたのだが、サザエさんて、毎回番組の最後に次回予告やるでしょ。あれをなぜ、タマやイクラちゃんがやらないのかなーっというのが不思議なんだよね。

「さあて、来週のサザエさんは? ニャーンニャーンニャゴ、ニャウニャウニャーギャーグシャゲショプチッ」

とか、

「さあて、来週のサザエさんは? ハァーイイクラデシューバーブーバーブーブーハァーイバーブクシュズジッバゴッギャアアアーッ!!」

てなもんだったら、お茶の間のみなさまは、きっと、耳からトーフのみそ汁ズブズブ流してヨロコンでしまうんじゃないかと思うわけですわ。

サザエさんに関しては、他にも間取りがおかしいとか、トイレが5つもあるとか、いろいろなところでいろいろと取り沙汰されているようだけれど、私は、別にそんなことはどーでもいいの。しょせんまんがなんだから。

でも、昔、見たやつで、カツオが家の中の電化製品を全部つけて電気のメーターをぐりぐり回そうっていう話があったんだけど、サザエさんちの電化製品が全部東芝だったっつーのはすごかったな。スポンサーだから当たり前といえば当たり前だけどね。



ゴクラクトンボ斉藤の極楽人生

みんなにビックリされることのひとつに、私が教職免許を持っているという事実がある。

ここであえて念を押してしまうのだが、これはほんとうに本当の事で、れっきとした書状があるので、まぎれもなく、確実に確然とし、紛うことなき他ならぬうえに瞭然な事実なのである(しつこいかな)。

まあ、そういうことで、大学で教師の免許の勉強をしていたわけだが、どうしても避けられない項目に「教育実習」というものがあった。そして、大笑いなのは、これを修得するため、とある学校の先生をしたことだ。

まず感じた事は、中学生や高校生は〝おとな〟といわれている割にはお脳の巡りが悪いこと(それだけ純粋であるということだ)、そして先生達がいかにイイカゲンであったかということである。本気で生徒達に自分の全てをぶつけていこうとするような人は皆無に近かったのには、逆にビックリしたものだ。まあそれなりに面白いことはたくさんあったのだがスペースの都合上割愛する。とにかく、中にはあまり信用しない方が無難な先生がいるってことだな。

しかし、「先生、もういなくなっちゃうんですか」と、かあいい女の子の瞳に大つぶの涙を見た日にゃ、なかなかやめられませんよ。これホント!!

アルセーヌ鈴木の美しき獲物たち ACT2

道端でひとりの男性が、マルにヤの字の自由業風の男4〜5人にとりかこまれていたのだ。

「おにーさん、金貸してくんない?」

「わたし、オカネないアルヨ」

これはイカンと思った私は、助けに入ったのだが、1対4〜5では勝てるハズがなかった。しかし、私がやられている間に、その男性は警官を呼んできてくれたのである。そして、なんとか一件落着。

「どーもアリガトアルよ」

「いやいや、当然のことをしただけですよ。ふふふ」

「お礼に、この私の宝物、アナタにあげるアル」

その男性が取り出したのは1枚の色紙だった。そして、そこには〝仮面ライダー〟……。私はウレシサのあまり、開脚前転をしつつその場を去ったのだった。

連載小説 地球防衛隊 桂木春夫45歳

「ああ、悪夢だ。今のは一体なんだったというんだ……」

春夫は、2着で一万九千八百円だった大三紳士服製のスーツが1着ダメになったことを考えると、少々気が重かった。

春夫は帰宅途中だった。左腕につけた星の形をした腕時計――この時計には通信機もついていた――をチラッと見た。

「もう6時か……。早く帰んなきゃな」

――まてよ。もしこのまま帰ったら、また娘に「えーなにぃーそれぇーやだぁーヘンな足跡いっぱいつけてぇー」とかなんとかいわれるに決まっている。今日はどうやってゴマかそうか……。おっ、いいこと思いついたぞ!! 「どーだ、父さんなかなか、おっしゃれーだろーワッハッハ」。よし、これでいこう。

つづく

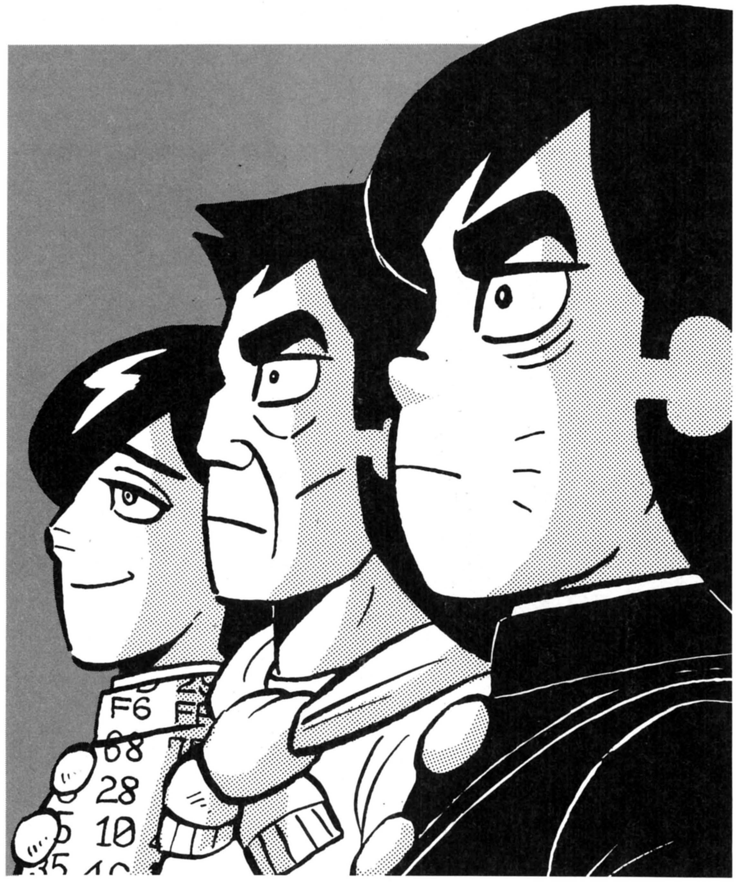
出るぜーっ!!

ファミ通で人気爆発の４コママンガ『べーしっ君』が単行本になるぜっ!!　ログインに連載された作品とファミ通で連載された作品が百数十本と、新たに書き下ろした４コママンガが十数本。加えて、なんと書き下ろし長編マンガ"血染めのジョイスティック"を腕ずくでつめ込んだファン愛蔵本だ。ゲーマーの胸をジーンと熱くするぜっ！（価格は未定だよーん）









お待たせしました!!

●別冊ログイン

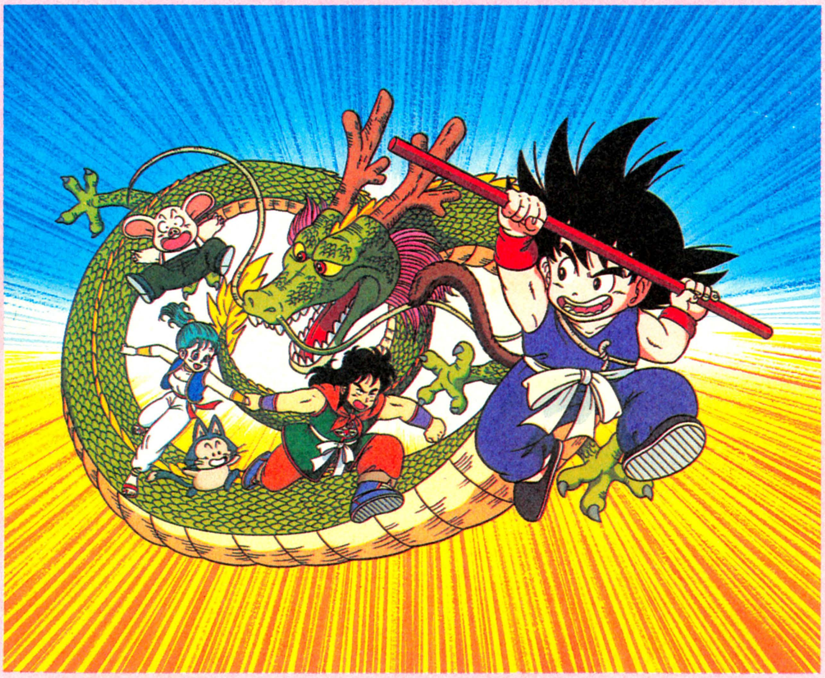
べーしっ君

12月末日発売予定

ドラゴンボール

神龍(シェンロン)の謎(なぞ)

永久保存版(えいきゅうほぞんばん)

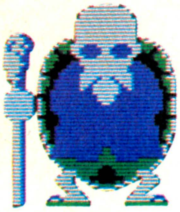


7つのドラゴンボールを捜すのはキミだ!!



◄◄◄ 物語 ►►►

むかしむかしのこと。都から数千公里も彼方のとある山奥。強くて無邪気な男の子、孫悟空と、ドラゴンボールを捜して旅をする少女、ブルマがふとしたことから知りあった。ドラゴンボールとは、７つそろうと神龍が現われ、ひとつだけ願いをかなえてくれるという不思議な球。球のありかを示すドラゴンレーダーを頼りに、やがてふたりは世界中に散った７つの球を捜しに、大冒険の旅に出た……。



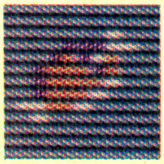
いたずらもののブタの妖怪ウーロン、砂漠に潜むカンフーの達人ヤムチャ、フライパン山の牛魔王、ひとさわがせな秘密結社ウサギ団、強敵ピラフ大王と、ふたりの行く手を邪魔するものは多い。はたしてふたりは、みごと７つの球を集めきることができるのか!?

それを決めるのはキミだ!!

パワーアップアイテム一覧

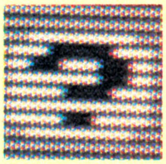
敵を倒したり、隠し部屋に入ったりすると、たまに筒状のカプセルを見つけることがある。これはホイホイカプセル。爆発させるとアイテム(たまには敵も！)が出るぞ。取るべし!!

骨付肉



画面の左上に出ている〔POW〕の数値。悟空のパワーを表すもので0になるとゲームオーバーだ。肉を取ると20もパワーアップするぞ。

クエスチョンポイント

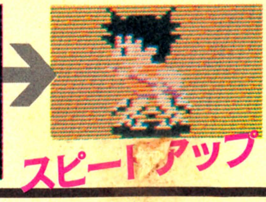


クエスチョンマークの入ったアイテムなのだ。取ると100点から最大1,000点の得点が加算される……。まっ、気持ちの問題なんだけどね！

パンティ

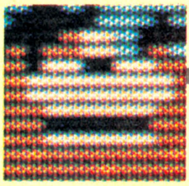
原作ではまだメザメていない悟空も、ゲームの中ではちょっとH。パンティを取ると元気になり、一定時間足が速くなるぞ。500点。

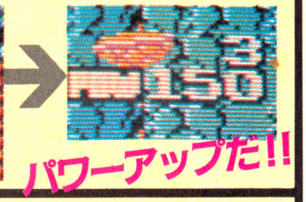




ケーキ

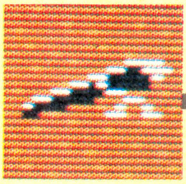
ゲームの中の悟空は、すっごい甘党なのだ。ケーキを取ると、いきなり100もパワーがアップするぞ。最重要アイテムだ。必ず取ろう。

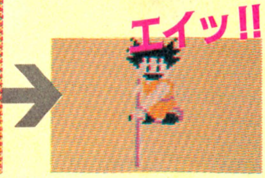




如意棒(黄)

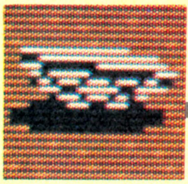
これを取ると悟空が如意棒を使えるようになるぞ。攻撃力もアップするし、少し離れた敵にもダメージを与えることができる。200点。





かめマーク(黄)

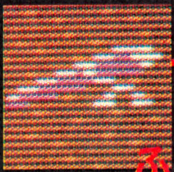
気合いをぶつける敵にダメージを与えるという大技、かめはめ波。かめマークを取ると使えるようになるぞ遠距離の敵に便利。500点。





如意棒(赤)

棒術からまん棒。如意棒を振りまわし、周囲の敵をなぎ倒せるようになる。1,000点。如意棒(緑)ならからまん棒がさらに伸び、2,000点。





かめマーク(赤)

かめはめ波３つ分の威力があるスーパーかめはめ波が使えるぞ。2,000点。かめマーク(緑)を取ると画面上の敵全部を倒す完璧かめはめ波が出る。5,000点。





その1 亀仙人との出会い

いよいよ冒険!!

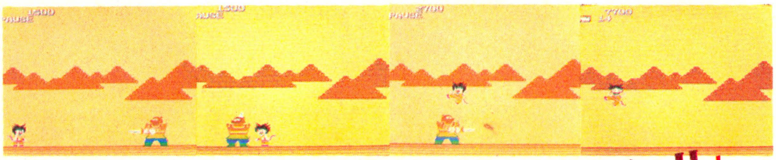
⬇頼りはドラゴンレーダーのみ。さぁ、いよいよ冒険の始まりだ!!



ひとつめのドラゴンボールは亀仙人が持っている。さんぞくからブルマを助け出し、石の下にいる亀を亀仙人のところまで連れていこう。お礼として、悟空にはきんとうん、ブルマには球をくれるぞ!!

ビッグベアなんか

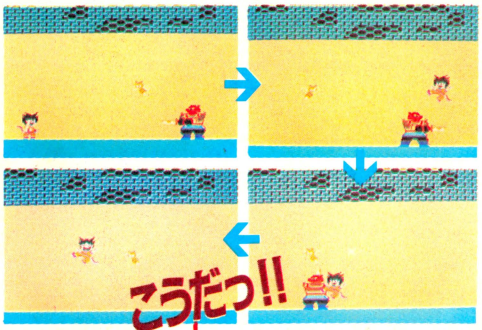
⬇さらわれたブルマのあとを追う悟空。行く手に現われたのはビッグベアだ。〔POW〕が50以上あれば楽勝だな!!



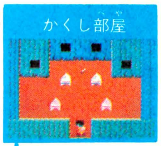
こうだぜっ!!

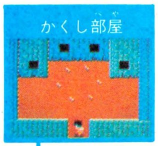
さんぞくなんかも

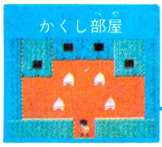
⬇序盤ならボスも弱い。体力があるならひたすらなぐれ。ないならジャンプしてフェイント。反対側を向いたスキに連打!!



こうだっ!!



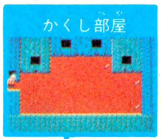


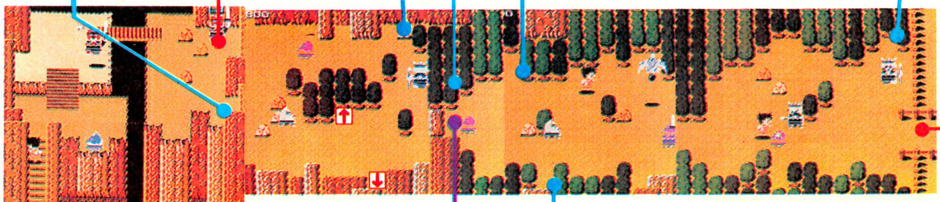


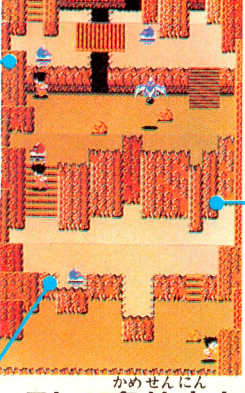
石の下から亀をたすけろ!!

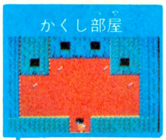
⬇邪魔な石はたたいてこわせ。おや、石の下からは亀が出てきたぞ。

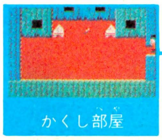


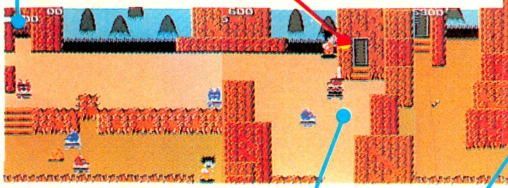


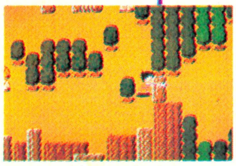


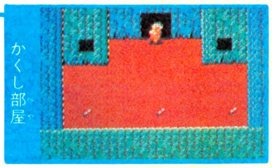






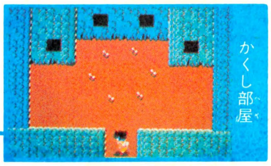


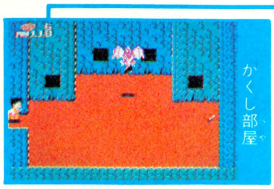


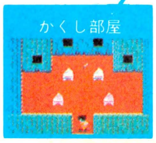


やり男に注意!!

⬆長いヤリを持ってウロウロするヤリ男。はやめにやっつけて石をこわせ。

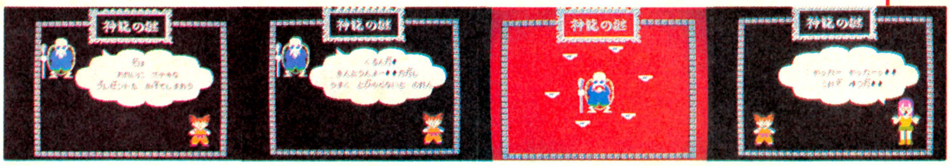






そして亀仙人との出会い!!

⬇亀を助けたお礼をしたい!! と現われたのが亀仙人。悟空にはきんとうんをくれたんだけど、ブルマには……。Hだね。



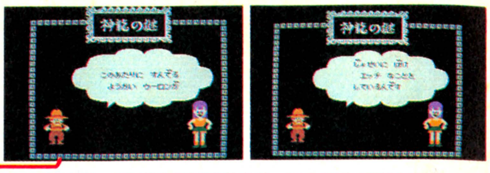
ひとつめの球は亀仙人から!!

→はその他のかくし扉です。

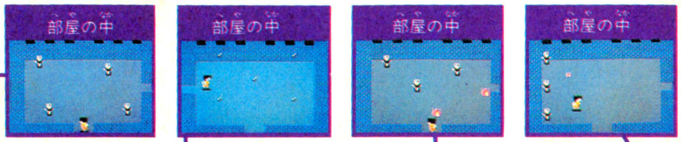
その2
ウーロンあらわる

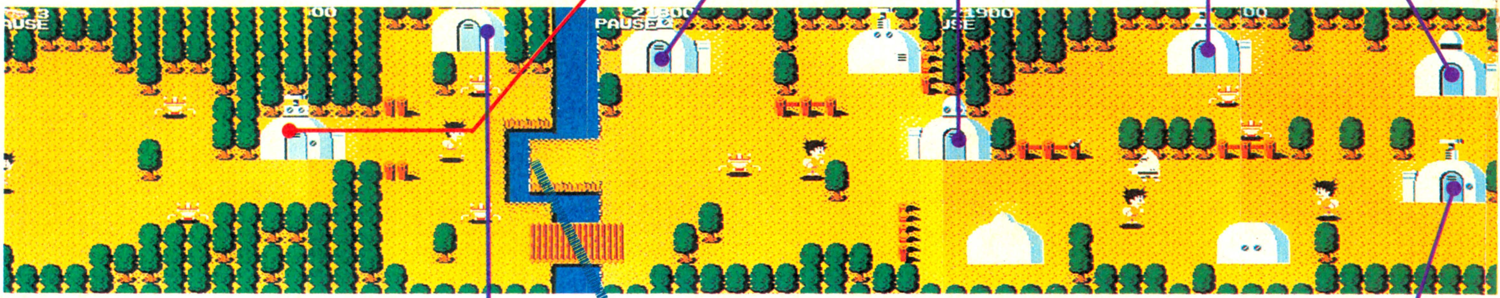
村人を悩ますいたずら者ウーロン。退治できたらドラゴンボールがもらえるのだ。柱の陰に隠れているウーロンをパンチ、キックで追い出し、鍵を奪う。あとは一気に屋敷へなだれこめ!!

ウーロンをさがせ!!

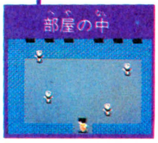


➡女の子にばけていたずらをする妖怪ウーロン。「退治してくれたらお礼に……」がんばるぜー!!

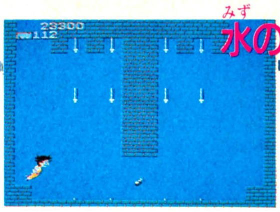




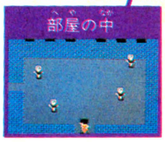
ウーロン退治で、球(ボール)はいただきっ!!



水の中にワープゾーン!!



⬅水中にワープゾーン。飛び出す矢に気をつけろ。でも鍵がなければワープしても意味ない。



その3
砂漠の盗賊ヤムチャ

盗まれてしまった球(ボール)の回収が、この章の目的だ。最後はヤムチャとの決戦だけど、パターンさえ覚えてしまえば簡単。でもそれまで体力がもつかどうか!? かくし部屋をうまく使おう。

ヤムチャ ボールを盗む



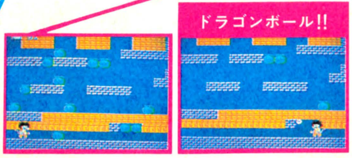
ワープゾーンだ!!



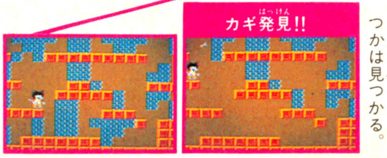
⬅こちらワープゾーン。通り抜ければもうゴールは間近。でも球(ボール)がなければ行っても無駄ね。



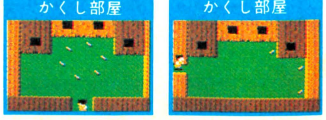




⬅部屋の中には壺がいっぱい。この中のどこかに球(ボール)が隠されているぞ。

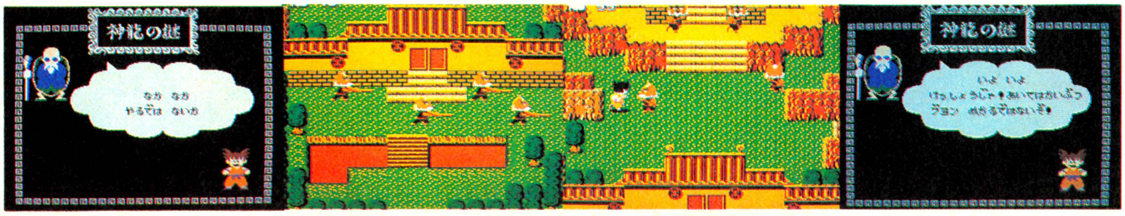


⬅壁の中に鍵が!! かたっぱしからこわしていけば、いつかは見つかる。



そして決勝!! ブヨンとの対決

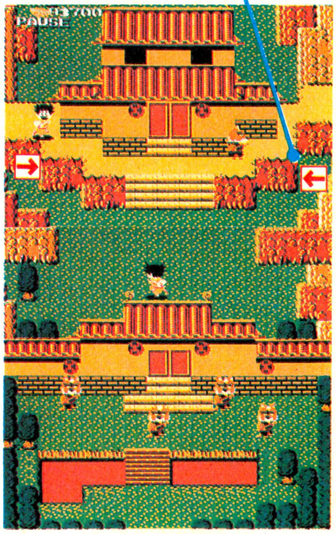
クリリン、メタリック軍曹、ヤムチャの後に続くのは大快獣ブヨンだっ!! こいつの強いことといったら、いままでで最高。こいつを倒せば、君も明日からプロゲーマーなのだっ!!



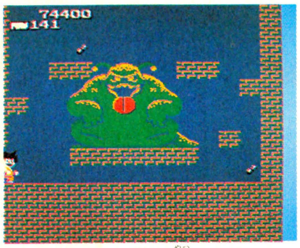
ラストチャンス



アイテムを取れっ!!



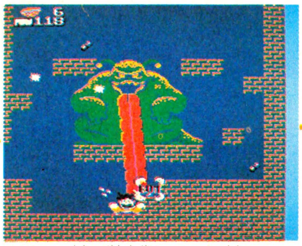
ブヨンといっても、とってもかたい



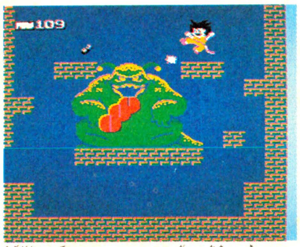
ぬわぁーんてデッカイ奴なんだ!! こんなの本当に倒せるんだろうかっ!?



まずは床のブロックを壊して、右側へ出られるようにしよう。闘いは後だ。



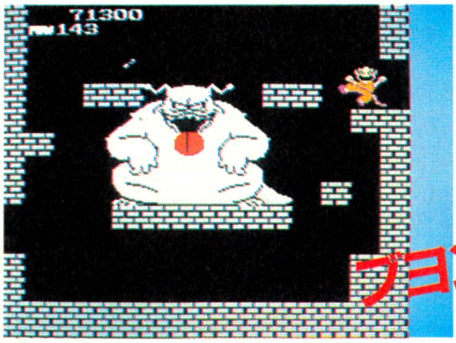
ブヨンの舌は反時計まわり。舌のあとを追うように、右側へ出るようにね。



右側に出たらブヨンの出す弾に気をつけながら、パンチパンチパンチッ!!



攻撃がまったく効かない。たしか原作ではブヨンはひどい寒がりだったが!?



ブヨンを倒したぜっ!!

そして悟空は

うっく! 苦しいぜ!



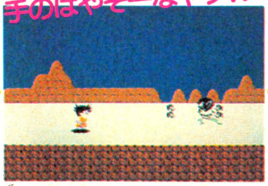
いっいきができないよーん! どっかに空気はないのかよぉーっ!!

落ちたらどうなるの?



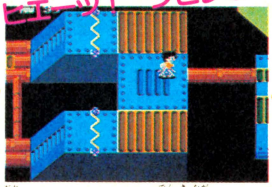
なんでこんなに危ないとこ歩かなきゃ、いけないの。助けてくれよ。

手のはやそーなヤツ!?



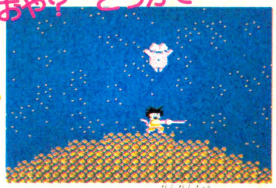
手がいっぱいあるのはわかったよ。これじゃまるで火星人……。ん!?

ヒエーッ! シビレる



誰だ、こんなとこに電気流したのは! 省エネを忘れたのかよぉ!!

おや? どっかで……



なんでここにウサギ団団長がいるんだ? 人参なんて大嫌いだっ!!

すべての修行を終えて成長した悟空には、新たな冒険が待ち受けていたのだ!! えーっ、そんなの原作になかった、だって!? そう、これからはゲームだけのオリジナル。"その後の悟空"宇宙編なのだ。

再び旅に出た。

そしてフィナーレ

オールキャスト オブ ドラゴンボール

このゲームの魅力のひとつに、キャラクターのカワイさなどがあるよね。原作から忠実にグラフィック化されてるから、ファンにはうれしい限りだ。それぞれのキャラクターの性格を、よく覚えてオールクリアーをめざしてほしい。それにしても悟空の笑顔がカワイイよなぁ〜つ！

1 リトルベア



100点

なんといってもやられ役は悲しい。でも、アイテムを出すには便利な奴。

2 ミドルベア



500点

近づくと剣をふって攻撃してくる。死角をみつけてパンチの連打で倒せ。

3 ビッグベア



5,000点

体はデカイが、頭がナイ。体力に自信があれば、いっきに攻めまくれ！

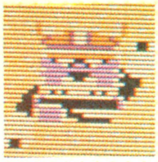
4 ナイフベア



200点

ちょいと見た目はリトルベア。おっとよく見りゃナイフベア！　ってね。

5 ボコスカベア



100点

ベアはベアでも、こいつはちょっとばかし強いぞ。横から攻めてみよう。

6 さんぞく



5,000点

なぜかハチが仲間についてる変な奴。ハチなんかシカトして，攻撃のみ！

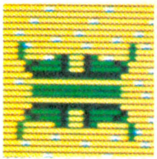
7 プテラノドン




200点

バクダンを抱えたこいつは、横か上からの攻撃に弱いのだっ！

8 カブトボール




なし

いわゆる地雷のようなもの。近づくと4方向に飛びちるぞっ!!

9 ヤリ男



1,000点

長いヤリをついてくる危ない奴。そのうえかたいから、要注意キャラだね。

10 ハンマーマン




1,000点

落ちつきのない奴って大嫌いだ。ウロチョロするなってんだよ！

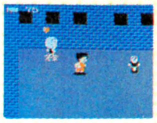
11 おねえさん



2,000点

ワッ！　カワイイん一、でも心を鬼にしてエイッ！　はい2,000点だよ。

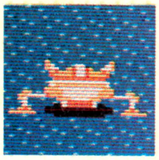
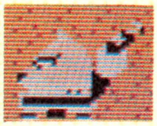
12 いじわるっ子

500点

ハートあふれる元気なババさん。ちょっと、こっちくるなよな。

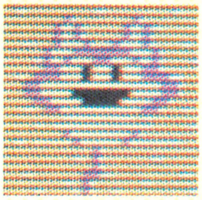
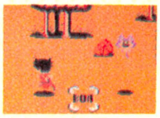
13 ファイヤージャンプ

100点

めったに動かないから、安心して倒せるね。うれしいうれしい。

14 プーアル

なし

バクダンポンポン投げてくる危ない奴。弱点は上と横だぞっ！

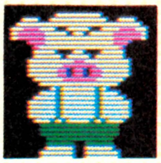
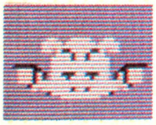
15 ヤムチャ




20,000点

動きは速いし、ボコスカ弾は撃ってくるので、注意が必要。

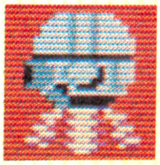
16 ウーロン

500点

単なるブタのくせに、スイスイ逃げて何てにくらしい奴なんだ。

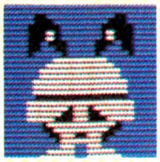
17 イーダーテン



100点

もうとにかく名前負けしない、走りまくってる奴。止まってパンチだ。

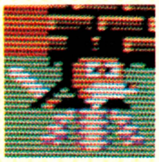
18 ウサギ団員



100点

いわゆるその、リトルベアと大差ないね。パワーアップに最適だなぁ。

24 犬男



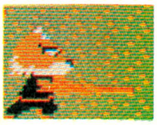


1,000点

犬のくせにナイフなんか投げて、なんて奴だろう。弱点は投げた後。

28 狼男



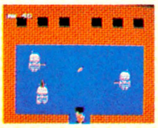


2,000点

さすがにウルフは強い！　1人ずつ相手にしないと危険だっ!!

19 ウサギ団員マシンガン部隊



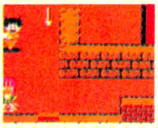


1,000点

マシンガンというのに、あまり撃ってこないのはなぜなんだ。

25 ロボット



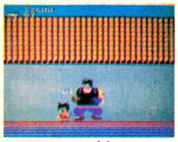


2,000点

かわい娘ちゃんが乗ってても、やっぱり敵は敵。やっつけるぜ。

29 メタリック軍曹

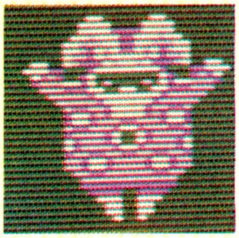




15,000点

大男だが、飛んでくるパンチに気をつけていれば楽勝できる相手だね。

20 ウサギ団団長

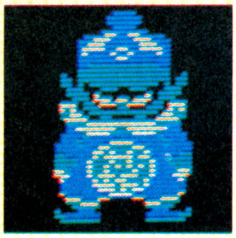


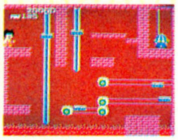


5,000点

理由は知らないが、こいつに触ると人参になってしまうのだ。恐しや。

26 ピラフ大王

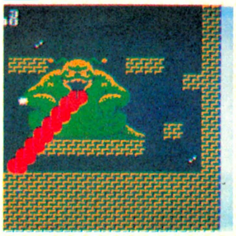




なし

最後のドラゴンボールはこいつが持っているのだ。はやく取りもどそうぜ。

30 大怪獣ブヨン

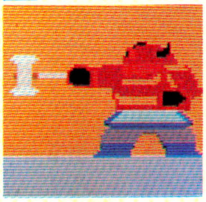




30,000点

さすがに決勝戦の相手だけあって、そう簡単には勝てないぞ。練習しよう。

21 牛魔王





7,000点

投げるオノに気をつけて、パンチパンチの連続だ！　うん。

27 クリリン





10,000点

頭がクリリン！カンフー大会の相手だ。なかなか手強いんだぞ。

もちろん主人公は

22 怪獣ギドラ



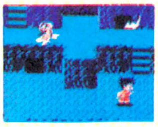


5,000点

門番をしているからには、やっぱり強いのだ。ああ、かたいなぁ。

23 チチ

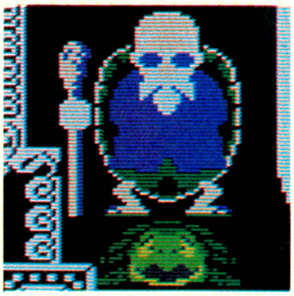




1,000点

ビービーうなって、頭のブーメランを投げる。牛魔王の娘だ。

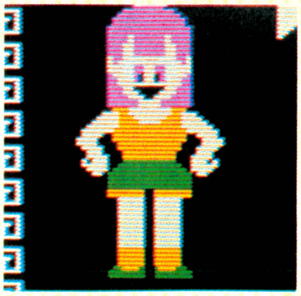
亀仙人



悟空



パンツ



君のドラゴンボールはいくつ集まった？

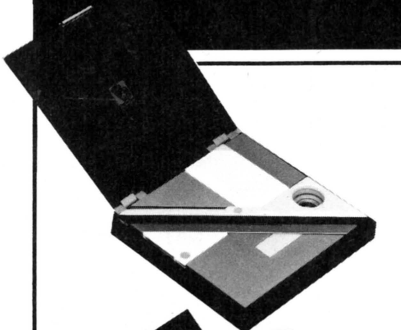


★ドラゴンボール　神龍の謎　永久保存版★

INFORMATION

ファミ通インフォメーション

やっぱり文具には、こだわりたい!



これは"パレッタ"というものです。文具が収まるとこうなる。化粧品みたいにキレイです。



バラバラになるとこうなります。"パレッタ"は 3,800円で「夢・クリエイション」でおなじみの㈱バンダイから発売中。

毎年この時期になると悩んじゃうんだけど、クリスマスプレゼント。いつも仲良くしてる友達に、なんか贈りたいなーと思うんだけど、ありきたきのものじゃツマンないし、あんまりダサいものは贈りたくないし……。なんて思ってたら、今年はもうこれっきゃないっていうオシャレものがでてたのだ。これ、黒いパレットの中に、きれいなイタリアンカラーのハサミ、カッターやテープカッター、ホチキス、などの文具10種類がぴたっと収まってる。これはいいぜー、ホントにいいぜー、私だってこれならもらっておおヨロコビしちゃうもんね。これを読んでる小学生、中学生、高校生、大学生諸君、やっぱ21世紀にかけてセンスをみがくためには、このくらいおシャレな文房具を使いこなせなきゃダメだぜ。贈りものにして送り手のセンスを感じさせるよな、これは。

テレホンアドベンチャーのサウンドトラックがでるよ

LP(2千300円)カセット(2千300円)CD(3千円)で㈱キティレコードより絶賛発売中です。ぜひ聴いてみてくださいねーっ。



『惑星ミドリより』、というタイトルを聞いて、今だに「何それ?」とか言う奴は、ハッキリ言って流行おくれである。まあでもファミ通は親切なのでもう一度チャンスを与えよう。『惑星ミドリより』が何だか知りたい人は、次の電話番号に今すぐ電話してみよう。東京☎03-236-9988、大阪☎06-607-9999、札幌☎011-821-9000、広島☎082-252-2333、福岡☎092-473-4040だよ。で、電話した人はわかったと思うけど、このテレホンアドベンチャーゲームのバックで流れてる音楽、なかなかヨイでしょ? この音楽が今度サントラになってLP、カセット、CDで発売されたのだ。ゲームに参加した人も、そうでない人も、これを聴く価値アリ、だよ。ぜひ買って聴いてみてちょーだいなーっ!!

がんばれゴエモンボードゲームっ!

『がんばれゴエモン! からくり道中』、ああ、タイトルがなんて長いのかしら、みなさんはもう終わったかな。あのヘコヘコとあやまってくれる殿様みてると、なんか悪いなーと思いつつ気分が良くなってしまうのはワタシだけかしら……。なんて話をしてる場合じゃない、今度はボードゲームになって『がんばれゴエモン! からくり道中』(決して文字数をかせいでいるのではない)が登場するのだ。ハァハァ……。ファミコンとは違って、指の動きや反射神経は関係ない。ゆえに寒くなるとどーも手足がシビレてにぶくなる、とゆー方にはオススメである。なんて書くと、そーゆー人以外の人がやってもしょーがないのかとか言う奴がいるが、それはヘリクツとゆーもんだ。

家族と、お友達と、おおみそかの夜にはぜひ遊んでいただきたい「ゴエモン」のボードゲームは、コナミから2千800円で発売中。



ファミ通にはがきを出すにあたって

HB

●こうして毎回読者のみなさんにはがきをくれくれという文章を書いていると、なぜかとても毎日届くはがきの数が気になるから不思議だ。月曜日は山のように届く。水曜日は少しすくない。みんな火曜日にはがきを出すと、あらゆるコーナーで採用される確率が高くなるかもしれない。まあ責任はもちませんがね。ではははがきの書き方を説明しよう。

①表面は読みやすい字ではっきり書く。

②裏面アンケートは、おもしろかった記事に○をつける。

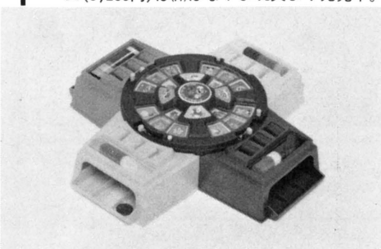
③編集部へのおたより欄はフリースペース。何でも好きなことを書きたまえっ!!

④人気投票はTOP20の大切な資料になるところ。必ず自分の好きなソフト名を書くのだ。

アンケートはがきを送ってくれた皆さんのなかから、抽選で50名の方々に、ファミ通グッズを送ってるので期待して待っててくださいなっ。

マリオのスロットゲーム知ってるか!?

「スーパーマリオブラザーズ」のスロットゲーム(3,200円)は㈱はなやま玩具より発売中。



このゲームは2人から4人まで楽しめます。と、いうわけで、いきなりですがマリオのスロットゲームです。やっぱり冬とゆーと、こたつです。こたつとゆーと、ゲームです。こたつをかこんでゲームをする、なんて日本らしい風景でしょう!!

このマリエのスロットゲームは、そーゆー風景にぴったりのゲームです。クルクル回るスロット版といい、プラスティックな感覚のコインといい、家族でジャラジャラ、キャーキャーと遊ぶのにはもってこいのゲームです。スロットの組み合わせでコインがもらえたり取られたりするんだけど、ピーチ姫が3枚合ったときなんて最高!! 500点ももらえちゃうんだぜっ。ご家族とでもお友達とでも、もりあがって楽しめちゃうに違いないぜ!!

ラジコンしてみない!?

たかがラジコンなんて、ついこのあいだまで思ってたけど、今やラジコンの世界は、「たかが」なんて言ってしまうと失礼にあたるくらい、めざましく発展しているのである。このモンスタービートルなんて、その最たるもの。今、アメリカのオフロードレースでもむちゃくちゃ人気の高いこのモンスタービートル、ついに日本に上陸、という感じで新発売だぞ。見るからにして、これはスゴイゾと思わせるだけじゃなく、中身もすごい。130ミリのビッグタイヤ、ボディの下には強化樹脂製のスペースフレーム、中央にバランスよく収まったRCメカニズム&バッテリー、足まわりはフロントがダブルウィッシュボーン。リヤはトレーリングアームの4輪独立でしかもアジャスタブルオイルダンパー・コイルスプリングユニットを装備。ハーッこれだけ書くのも大変だったけど、本当はまだ書きたりない。あとは実物を買って、見てもらうしかないな。とにかく迫力だぜっ。

"モンスタービートル"は一万4千800円で田宮模型より注目の新発売なのだァーっ。

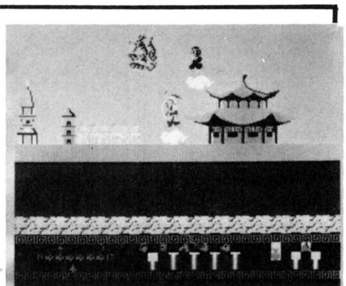


スーパーモンキーテレホンカードプレゼントなのだっ!

『西遊記』というお話を知らない人、孫悟空の名前を知らない人、そんな人はめったにいないでしょうね。知ってるだけに、ファミコンゲーム化されるということになると期待してしまうのだが……。発売までもーちょっとのシンボウなのだ!!

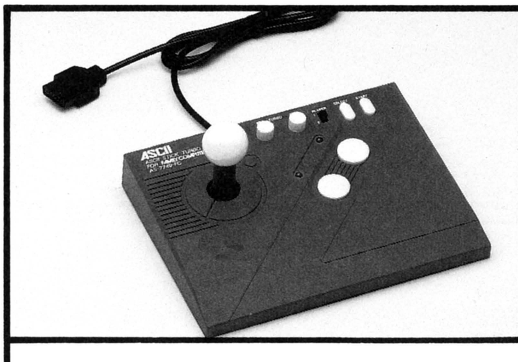
さてこの期待の新作『元祖 西遊記 スーパーモンキー大冒険』発売を記念して、バップさんがテレホンカードをプレゼントしてくれたのだっ!! 欲しいヨーッというキミやアナタは、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、インフォメ『西遊記』のテレホンカードがどーしても欲しい係まで、応募してくださーい。

抽選で10名様にお送りします。締め切りは12月22日必着です。発表は発送をもって……!!



超大陸的RPGゲームとうたわれる『西遊記……』。発売は12月22日だぞ。

アスキースティックターボジュニア登場



うーん"アスキースティックターボジュニア"は、デザインもカッコイイし、使いやすいし、A、Bボタン独立の連射速度の設定もできるし、おすすめだね、ウン。

「ねだんが高い」……これはあの"アスキースティックターボ"のゆいいつの欠点である。もちろん天下のアスキーさんがそれに気づかないわけないじゃないの!! おこずかいが足りなくて涙をのんでたキミにアナタ、喜びなさいっ!! なんとあのターボにジュニアができたのだ。もちろん連射は毎秒8発から32発までの調整が可能、モニターランプもついてるし、2プレイヤー用切換もできる。これはほとんど前作と変わらない、いや変わらないどころか、よりリーズナブルという点では勝ってさえいる。

これからのクリスマスシーズンお正月シーズン、これはねらいめのお買得商品だぜっ。発売予定は12月中旬、定価はうれしい4,900円、サイズは、持ち運び便利な20センチ×16センチ。まあ、あまり持ち運びはしないだろうけど……。

これはかなり人気を集めそうだし、手に入れようと思ったら早めにちゃんとチェック入れとかないと売り切れ続出になるぞっ。

プレゼントっ!

『ドラクエ』のシールはアポロン音楽工業さんの提供なのでーすっ。



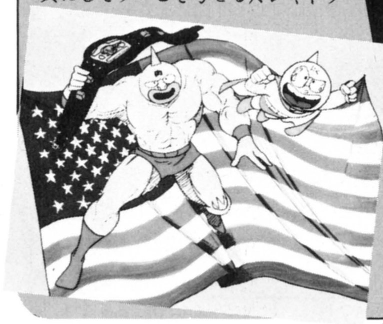
未だに人気の高い『ドラゴンクエスト』にはまったく頭の下がる思いであります。女の子の好きなゲームベスト10でも1位になっちゃったしね。『ドラクエII』の発売、本当に待ち遠しい。さて話はかわってプレゼント。これは『ドラクエI』(I、というか、最初の『ドラクエ』ね)のシールなんだけど、キャラクターひとつひとつが切れてて、一見1枚だけどじつはイッパイとゆー、うれしいシール。これを5名様にプレゼントしちゃうよ。欲しい人は12月22日までにインフォメあてに応募してね。はがきに『ドラクエ』の感想なんて書いてくれたりするとウレシーんだけどなぁーっ!!

イ・ベ・ン・ト ニ・ュ・ー・ス!

いやー、冬休みももうすぐそこ、みんな遊ぶ計画でイッパイだったりして……。そんなみんなにもうひとつ、楽しいイベントを教えちゃおう。その名も〝ゲゲゲの鬼太郎、ドラゴンボールとお友達　冬休みこどもフェステバル〞。アニメの主人公達をメインに、迷路ボックスやセルフアニメーション（自分の動く姿を分解写真にしてテレビで写せる）、シャドウボックスファミリートレーナー大会、まだまだいっぱーい、いろんな楽しい遊びものが用意されてて最高に楽しいのだっ!!



➡ごぞんじファミリートレーナー。みんなで遊ぶとかなり燃えるぜっ!!



⬅おなじみのアニメの主人公達が会場をイロドってくれるのである。

期間は12月27日(土)～62年1月7日(水)まで、場所は横浜高島屋特設広場（8階）、入場は無料（各コーナーでそれぞれプレイ券を発売）、ちょっとお家が遠い人も、冬休みを利用して、家族の人につれてってもらえるようにしておこう。丸1日がアッという間にたっちゃうことうけあい。

詳しいお問い合わせは、㈱横浜高島屋、☎045-311-1251まで。電話するとき、ダイヤルは正確にね。



ドラゴンバスターボードゲーム!



『ドラゴンバスター』は㈱ナムコさんより、3,000円で発売中。ぜひとも買って遊んでみてくださいねっ。



かの有名な超人気ビデオゲーム『ドラゴンバスター』が、ついにファミコンゲームになっちゃったわけなんだけど、その『ドラゴンバスター』がまずはボードゲームとなって発売されるのだ!!

ストーリーは、ビデオゲームと同じで、セリア姫をさらったグレートドラゴンを倒し、姫をつれもどすべく旅に出るわけ。プレイは1人から4人で、プレイヤーは主人公クロービスになりかわり、街道から森林、大河などを敵を倒しながら進んでいく。もちろん自分のクロービスを成長させるためにはアイテムを取っていかなきゃダメなのだ。いちはやくセリア姫を助け出せれば、その人の勝ちーっというわけだけど、そう簡単にはいかないゾ。ビデオゲームそのままのスリルとエキサイトメントを、きみもボードゲームの上で味わってみませんかぁーっ!!

だからごめんなさいしてるでしょ

みなさん、ファミ通編集部では今すっかりクリスマス気分です。と、言いたいところですが、とんでもない。クリスマスを指おり数えて待ってしまうと、締め切りも指おり数えて近づいてきてしまうので、数えたくても数えられないのであります。さて今回のごめんなさいは1つだけ。12号の77ページ、ファミコングッズ通信のなかに、「この冬、流行しそうなあがり手」というコーナーがありますが、そのなかの「イッツー」が「タンヤオ」の間違いだった、とゆーことです。これは同ページの担当責任者である米山開発の伊藤という者が、直接、ごめんなさい担当の編集者に告白してきたので、皆さんも海のように広い心をもって許してあげてください。

そんなわけで、最近ごめんなさいがあったりなかったりしますが、それもまたファミ通のいいところだとゆーことは読者の皆さんも十分わかってくださっているでしょうとお茶をにごして今回はこのへんで……。



インフォメあてのおたよりはコーナー名をはっきりかいて下のあて先まで送ってね!!

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
インフォメーション○○係

ファミコン通信 LETTERS
伝言板

ぼくのいとこは電話してきては、「ファミコンの音を聞かせて」と言い、いろいろ聞かせると、しばらくしてから、「……ばいばい」と言って電話を切ります。ぼくのいとこは何者でしょうか。

（とく名希望）

たぶん君のいとこは、ファミコンの怨霊にとりつかれているのでしょう。毎日ファミコンの音を聞いて、ファミコンとお話をしているのです。ファミコンは、同じゲームカートリッジを差し込んでも、その日の体（？）調によって、音がビミョーに変わりますからね。それに、ファミコンにも性別があることを知っていますか？　おそらく君のファミコンは、すげーイイ女なんだと思うのです。君のいとこは、君のファミコン嬢にぞっこんなんでしょう。くれぐれも気をつけてください。狙われてます。

アブナイ編集者

カセットの内容で1Mとか2Mとはいったいどういう意味ですか？くわしくおしえてください。

（ペンネームはS.T.）

森下万里子「はい、そーなんですよ。私もいぜんからメガロムについて、正確な定義を知りたかったんですよね。私も、ムズカシイことはあんまりわかんないの。とこで、『オホーツクに消ゆ』の華麗なプログラムをくんだ天才プログラマー、ゲヱセン上野くんに、たずねてみました」

ゲヱセン上野「どーも、どーも。ではね、やさしーくかみくだいて、カンタンにお教えしましょうね。まず、Mっていうのは単位ですね。小文字でmと書くとメートルにもなりますね」

万里子「ええ、でも大文字でMって書くこともありますよ。工事現場とか」

ゲヱセン「ああ、〝100Ｍ先〟とか書いてある看板ね。あれは100M先で工事をやっています、という意味なわけだな」

万里子「じゃ、テレビのニュースで〝メガTONネット〟ってあるでしょ。あれはMが本当？　それともmかしら」

ゲヱセン「メガTONネットって略語なんだよ。東京（T）、大阪（O）と名古屋（N）をむすんだネットワークのことなの。だからMTONって書いてもいいんだよ。このMは、3大都市をむすんですごいだろー、っていう意味なんだよ」

万里子「ハー、すごいだろー、ですか。じゃ、Mってすごいだろー、という単位の記号なんですね」

ゲヱセン「そうそう。自慢をしたいときにMって使う、とおぼえておけば、大丈夫」

万里子「じゃ、FM東京の80MHzは、なにを自慢しているの？」

ゲヱセン「だって、TBS954kHzとくらべて、ステレオだし、このまえでっかい自社ビルをたてたじゃない」

万里子「じゃ、1メガより2メガのほうが〝自慢したい〟って気持が強いのかしら」

ゲヱセン「そう、そう。じゃ、ちょっと用事があるんで、またねー、じゃねー」

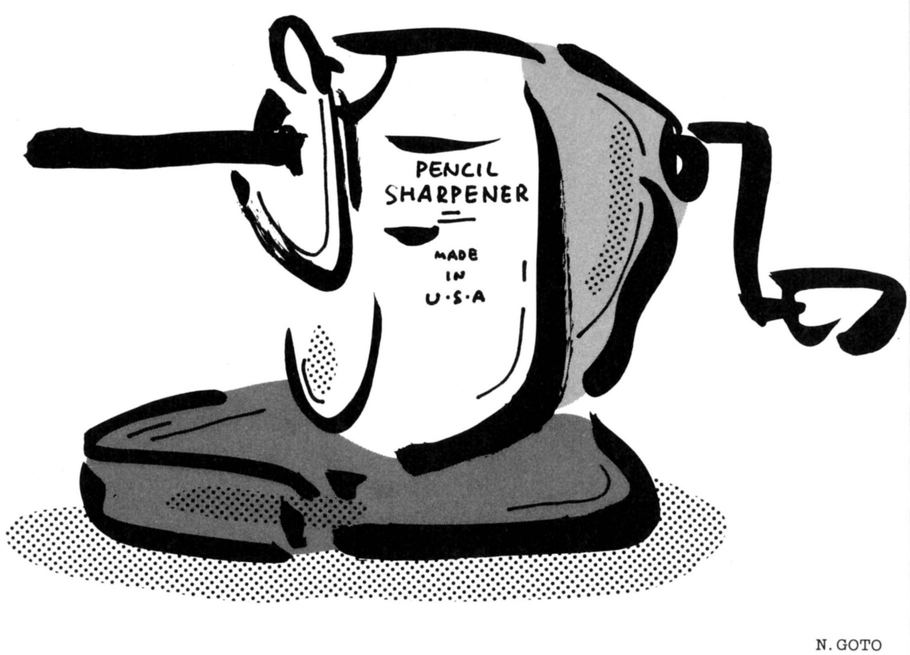
万里子「はーい。ゲヱセンくん、どうもありがとう。今日はいいことききいちゃった！」

万里子とゲヱセンの会話をこっそり聞いていた編集者

ぼくの家の犬の名前は、「ガリ」といいます。でもガバスをくれたら名前を変えて、「ガバ」ちゃんにします。ですから、500ガバスをめぐんでください。やさしい編集部の人だったら、ねがいをかなえてくれるとしんじて毎日犬と一緒においのりをしてまっています。

（ペンネームは遠藤雅弘！）

キミね、自分がガバスほしいからって、自分ちの犬の名前をかってに変えちゃっちゃマズイんじゃないの？　おとーさんや、おかーさんの許可はもらった？　ちゃんとおとーさんや、おかーさんが「ガバちゃんでもいいよ」って言ってんだったらいいけ



N. GOTO

どさー。ちょっとマズイよな。

だってね。たとえば、おかーさんが『ガリちゃん』にエサやろーと思って「ガリちゃん、ガリちゃん」とか呼んだとき、当の『ガリちゃん』は、「もう自分は『ガリちゃん』じゃない。私は『ガバちゃん』なのだ」なんて思い込んじゃってて、返事もしないでさ。そーゆーことだと、おかーさんがカワイそうじゃん。ねっ。

ま、ガバスあげるのはいいんだけど、『ガリちゃん』はそのままにしてあげとこうね。『ガリちゃん』の将来のことを考えても、その方がいいと思うんだわ。

非行にはしった犬を飼ってたことがある編集者

た、たのむ、どうかファミコンと、勉強と、両方きちんとできる方法をおしえてくれーっ!!

（ファミコン狂です）

『けいさんゲーム５～６年生用』だね。『アディアンの杖』でもいいかな。あと、『ドンキーコングの算数あそび』なんてのも、おすすめだな。

するめが食べたい編集者

編集部のみなさん、こんにちは。すいませんけど、次のしつもんに答えてください。編集部の人で、やさしい人とかこわい人とかを知りたいので、ぜったい答えてください。

①１番気のきく人は誰ですか？
②１番むせきにんな人は誰ですか？
③バカだと思う人は何人いますか？
④すぐ「ボッだ」という人は誰ですか？
⑤編集部のファミコン名人は誰ですか？
⑥編集部の中で１番えっちな人は誰ですか？

以上でおわりです。ヒントでもいいので教えてください。ありがとうございました。

（カラムーチョ）

はい、編集部のなかで１番やさしい、この伝言板担当の編集者が、あなたの質問にお答えしましょう。

①それはコバちゃんという女性編集者です。会員証やガバスプレゼント、質問電話などを担当して、読者の皆さんの為に朝はやくから夜遅くまで働いてくれています。
②ファミ通編集部にはムセキニンな奴などおらん、とオデコの光った編集者がムセキニンないいわけをしています。
③ほぼ全員がそーです。
④これはあえてお答えするのをさけたいと思います。ねー編集長!?
⑤うちのスタッフは皆プロですから……。
⑥ズバリ、水野店長その人です。

24年間正直者で通してきた編集者

最近ファミ通の表紙に出て来るオオカミ君の名前を教えてください。

（ファミ通バンザイ）

ある日、ファミツー国のファミタカ王はファミツー国のマスコットの愛称を広く国民に募りました。

そのうわさは、またたく間に国中に広まり、16万通を超える応募があったとさ。

王様はさっそく、愛称決定委員会を設け、選考を重ねて、とくに優秀なものを何点かに絞りました。

そして、最終選考の席上、ファミタカ王は〝通信〟という愛称を選び、「これがいい」といいました。王の側近の人たちは、「さすが王様、センスが高い」と、口々に王様をほめたたえました。

王様は気を良くして、「ひっひゃひゃ、この名前の良さはオデコの光っている者にはわからんだろうな」などと、言う始末。

こーなると、心の中では、〝通信〟だなんて、ヘンナ名前、面白いけどファミツー国のマスコットの名前としては、ちょっとね……と思っていた人たちも、口に出しては言えません。ただ、同時に〝ネッキー〟という愛称を支持する者も多数いたので、このふたつを合わせ、マスコットの愛称は〝ネッキー通信〟に決定しました。

ところが、ここに王様を王様とも思わない人がファミツー国にいました。〝時の進行を司どるお姉さん〟です。たとえ、王様と言えども、時間に逆うことはできません。

時の進行を司どるお姉さんは、愛称が〝ネッキー通信〟に決定したことを、知るや否や、「なによ、この名前ぜったいおかしいわよ!!」と一喝しました。これを聞いた王様の側近たちは、こんどは一変して、「そーだ、そーだ、おかしい!!」などと、王様をせめたてました。王様もこれにはまいってしまい、「みんなテンチョーの顔が丸いのがイケナイんだぁ!!」と、責任のなすり合い。

結局、ファミツー国のマスコットの愛称は〝ネッキー〟に決まったとさ。

ちなみに、ファミツー国のマスコットは〝オオカミ〟ではなくて、〝キツネ〟だということじゃ。くわしくは、11号を見なさいと王様は言っている。

はだかの王様を見ても、はだかとは言えなかった編集者



GAME FREAK PRESENTS

指(ゆび)鍛(たん)練(れん)道(どう)場(じょう)

■講師■田尻　智
■絵師■丸山傑規

第14回

大人気連載

和歌山県の数見裕一。「ぼくはついうっかりディスクカードの触ってはいけない所を触ってしまった。ゲームをしようと思ってもエラーメッセージが出てできません。もうだめでしょうか」ダメだ。キミのディスクカードは死ンでしまったのだ。墓でも掘ってうめてやることだ。かわいそうな数見に500ガバス。

ビデオゲーム

源平討魔伝

千葉県の橋本正明の鍛練技だ。「弁慶と戦うとき、しゃがんでナキドコロを狙ってると思うが、これはけっこう難しくて途中で死ンでしまうことも多い。そンなときはこの技だ！　まず弁慶が出てきたら景清をしゃがませる。そして鉄球攻撃の合間を見はからってレバーを下に入れたままジャンプして剣を振る。すると〝カブト割り〟みたいに豪快な攻撃になってスゴイダメージを与えることができる。ナキドコロを狙うよりも効果的だ」確かにその通り。便利な技だから覚えておくといい。橋本に1,000ガバス。

もうひとつ『源平討魔伝』をいこう。兵庫県の馬場義男と神奈川県石田健一のふたりから届いた鍛練。「こいつはスゴイ秘技だ。まずいきなりだけど武蔵まで行こう。武蔵は頼朝の出るひとつ前の国だ。そこでクルクル回ってる敵がいっぱい出るから、画面に出てくるだけ出させる。そして景清を動き回らせて、その敵をひと固まりにする。そこで敵を剣で切ると画面がおかしくなって、プッツン。タイトル画面に戻ってしまう。つまりゲームオーバーになったワケ」何だコレ。ぜんぜん役に立たない鍛練だぜ。でもこの鍛練を見つけた労はねぎらおうじゃないか。ちょっとケチって馬場と石田にそれぞれ500ガバス。今度はハイスコアに役立つ鍛練も送れよ。



イ・シ・タ・ー・！

なンとまあ、神奈川県久圭介からのご指摘だ。「8号の指鍛練にマチガイ発見！『イシター』のところだけど、ヒートボディ、デススペル、ビッグバーンの呪文はギルとカイが退化すると書いてある。本当はギルとカイが退化するのはビッグバーンだけでヒートボディはギルのみ、デススペルはカイのみ退化するのだ！」俺が悪かった。その通りである。その上ファミコン通信7号と8号の指鍛練『イシター』の項のネタが同じだったことにも気がついた。若いうちは失敗することだってあるサ。アハハハハ。いいじゃん、久に指摘鍛練賞500ガバス！

魔界村

ゲームセンター版『魔界村』に関する鍛練を紹介するぜ。鍛練するのは岡山県の藤村基広だ！　それ行け！「アーサーの持ち数をいっぱい増やす鍛練です。3面目の終わりの方（最後のタワーモンスターが出る所あたり）でゾンビをドヒャドヒャ殺そう。そして残りタイムが15秒を切ったら、そばのハシゴを上って近くの岩に剣を投げる。すると魔術師が出現して呪文を投げてくるゾ。呪文に当たる直前にタイムオーバーになって、アーサーの白骨に呪文が当たれば大成功！　アーサーは骨から復活して生きている（講師注：但しその姿は『悪魔の毒毒モンスター』のようにグチャグチャである)。それからタイムは無制限。ゾンビをたくさん殺して7万点ごとにアーサーのスペアを増やして万々歳だ」フーン。この鍛練は成功させるのがたいへんだな。しかも成功しても、アーサーをいっぱい増やすのに時間がかかる。それにタイムは無制限でも、ゾンビに当たるとアーサーは死ンじゃうんだよな。条件は厳しいけどバグ（ゲームプログラムのミス）をうまく利用した鍛練として興味深い。藤村は1000ガバス。

メジャーリーグ

お待たせしました。人気はありながら、

これといった鍛練が見つからなかったんだよ『メジャーリーグ』。福島県の喜多繁雄から鍛練報告。「2球で三振を取る技。まず、ノーストライクのときスタンドに入るファウルを打たせる。これで1ストライクだね。すかさずそこでピッチャー交代！ 交代するピッチャーは誰でもいい。交代してからよく見ると2ストライクになっている。アララ？ それからストライクを取れば、2球で三振ということになるね」ほんまかいな。喜多に1,000ガバス。送るぜ。

ファミコン

戦場の狼

ファミコン版『戦場の狼』には、ゲーム進行が狂う鍛練技がメチャ多い。なぜなンだろう。不思議だなあ。奈良県武智宏教の鍛練もそうなんだ。まあ聞いてくれ。「エリア2の手りゅう弾パワーアップの地下室での話。ここで2画面分ある地下室のうち上の部屋にいる捕虜を先に全員助ける。下の部屋に戻り捕虜を助け、その部屋の一番下のところをウロウロしながら手りゅう弾を撃つと、画面が急にスクロールしてジョーのコントロールが効かなくなる」うーん困ったモンだな。1,000ガバス。

マークIII

アレックスキッド

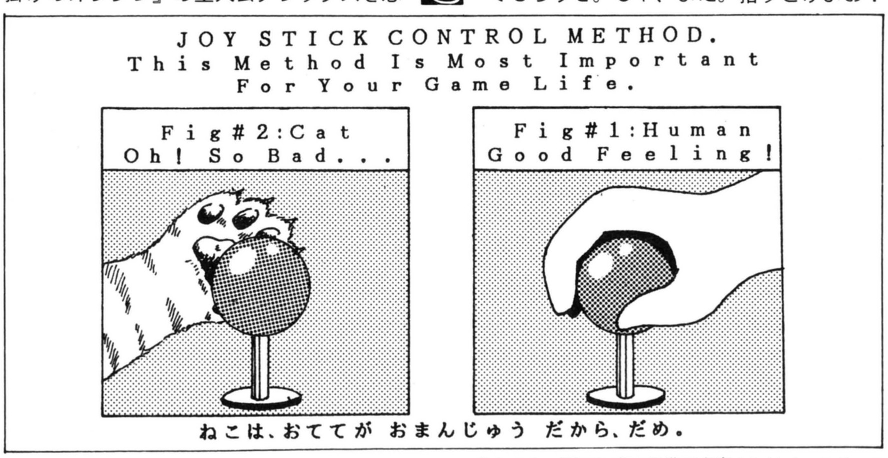
アレックスという名前を聞くと『時計仕掛けのオレンジ』の主人公アレックスを思



い出す。うう。まあ、いい。神奈川県片岡茂と山形県早坂安行の2人から〝じゃんけん大王のパターン〟の報告があった。どれどれ。「一番初めの〝ぐうすか〟には、最初にグー、次にチョキを出せば勝てる。〝ちょっきんな〟はチョキ、パーの順で出すと勝て、〝ばーぷりん〟はグー、チョキ、2回目の〝ぐうすか〟はパー、パー、次の〝ちょっきんな〟はグー、グーで勝てる」ただ読んでると暗号みたいな鍛練報告だなあ。だが、これは便利。さっそく参考にしてプレイしてみよう。おふたりさんに500ガバスずつだ。

それじゃ、『アレックスキッド・イン・ミラクルワールド』をもうひとついこうか。愛知県早川操の鍛練にしよう。「ジャンケン大王のところへ行って、アレックスが画面左端に自動的に歩いて止まる直前にポーズボタンを押す。するとメッセージが出なくなって、キャラクターが崩れるゾ。もしこのときさらにポーズボタンを押すと、ゲーム続行できなくなるので注意しよう！」これも『戦場の狼』の技同様役立たずな技だな。早川には1,000ガバスが大当たり。

今週もそろそろ時間だ。もっと鍛練したいヤツもいるだろうけど、また2週間待ってもらうぜ。じゃ、また。指ッとけよお！



白帯やろお

初心者のギモン

●ぼくの悩みを聞いてください。ぼくが『源平討魔伝』をやっていて気がついたのですが、背景の土手の中に、骨といっしょに手首が落ちているのです。以来、その手が気になってしょうがありません。どうしたらいいでしょう。（京都府 鷲見大輔）

●ハイ。手首ですね。大丈夫です。あの土手に落ちてるモノは、全部死ンでいるから得にも害にもならないのです。見てると気持悪い人、楳図かずおのマンガをたくさん読ンで慣れることです。あなたには、100ガバスあげましょう。

●『ゼビウス』に出てくる〝テラジ〟という敵によくやられます。スピードが速い上に弾をいっぱい出すのです。攻略法を教えてください。（東京都 山根夜郎）

●〝テラジ〟はソルバルウが画面の右側にいると左から登場し、左にいると右から出てきます。できるだけ画面の上方へ行き、出現と同時にザッパーを撃ちながら〝テラジ〟に突っ込むといいです。

鍛練イラスト発表

丸山傑規先生のイラストに挑戦するイラストを、この指鍛練で募集したところ、いっぱい届いたことは届いたんだが、どれもフツーの線を出ていない。フツーのイラストは指鍛にはいらない。『以下同文』にくれてやる。

その中でも、若干の才能を感じた下の2人を佳作に、あと少しで才能を感じそうな東京都若林明子、岡山県福島一義、山形県河合享浩の3人は自らを地獄に投じて修業せよ。佳作者には500ガバスを。斉藤は14歳女子だぜ！ みんな信じられるかい。斉藤がもし上京することがあれば、全面的にバックアップするからな。また描いて送ってくれッ！



福島県斉藤知恵子14歳



山口県道給一人年齢不詳

●あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信『指鍛練道場』係まで！

あの『ゼビウス』と『ドルアーガの塔』を生んだ遠藤雅伸の

こちらゲームスタジオ プロダクションノート 第14回



先日、紅葉と温泉の実状理解のために、南伊豆の七滝温泉に行ってきた。さすがに伊豆は山と海が隣接していて、味覚が豊かなことこのうえない。夕食の用意が出来たと聞いて行ってみると、囲炉裏にはししなべが煮え、箱膳と称される二段構えの膳上には、子持ち鮎の塩焼き、ヤマメの筋子、ニジマスの洗い、山菜やわさびなど、グッとせまってきた。

「こりゃ、まるでゼルダだね」と、食べ始めたわけだが、ニジマスのマリネー、稚鮎のからあげなどの洋ものが地下迷宮に控えているし、五目ちらしなるガノンは登場するなどで、脱落者が後を断たない上に、やっと食べ終わってもおかわりという裏ゼルダが待っていて、結局全員が食い倒れてしまった。しかも、帰りの戸田峠で浮いていた砂利を拾ったＶＦＲが転倒したり、あきんど氏がトイレを求めて山のぼりをしたりと、なかなか話題の多い旅だった。

さて、前回からゲームスタジオ三人衆の紹介をしているが、今回はミスター・ドルアーガこと古田秀人君の番だ。僕が彼と出会ったのは２年前のゴールデンウィーク、そう、知る人ぞ知る『ドルアーガの塔』のロケテストの時だ。

ロケテストは都合３日間行なわれたんだけれど、古田君は３日とも開店から閉店まで、食事の時間以外はドルアーガの前を離れる事が無く、誰かがプレイしている間はバッチリとチエックを入れ、台が空くと自分で実践してみる事を繰り返し、すっかり顔馴染みになってしまった。この時テストに付いていたのは、僕とあきんど氏、チャーリー、小沢純子の４人だったが、純ちゃんは古田君のファンになってしまった。

古田君は面白い人で、色々呼び名がある。古ちゃんは言うに及ばず、FULちゃん(FULと言えば、東京のプレイヤーの間ではすでに伝説と化している)、フルチ(早稲田の古田と言えば、ターフルの前はこの呼び名だった)、ドルちゃん(ドルアーガ、イシター共に一番乗りで製作者よりよく知っている)、海老蟹君(エビとカニが大好物、ちなみにZGの最初のEBIとは古田君がおいしい物や、得する物を『エビ』と言う事と、FBIとをかけたギャグ)など、枚挙に暇が無い。

その口癖は現代のゲーム少年の鑑のようで、「極めた」、「サギられた」、「一生モンだよ」の３語はもはやゲーム少年３語族とも言えるパターンだ。また、さすがに〝DRUAGA〞FUと言う名に恥じず、ドルアーガはなんと発売後２週間で制覇。もちろん当時は突破法を知ってる人はいなかったから(製作していた僕とあきんど氏も覚えていなかった)、もはや異常の域に達している。その後、彼の偉業の恩恵でいろんな雑誌に攻略法が発表され、突破者は増えたが、全ての謎を自力で解明したプレイヤーはほとんどいないと思われる。

古田君の習性はほとんど解明されておらず謎に包まれているが、風営法以前には、夜に新宿にいけば必ず古ちゃんに会えた。「××のニューゲームやった？」と聞くと「まだやってない」という答が返ってくる。翌日、また古田君に出会う。「どう、××やってみた？」、「うん、一応」、「何点ぐらいいった?」、「極めた」。

こんな古田君だったが、風営法後はTZRやマージャンなど他にやることも出来て、彼の姿を毎晩ゲーセンで見ることはなくなった（昼間はいる)。

物書き、かく騙り記 橋カツヒロの Vol.3



早いもので、今年ももう12月。本屋に行けばどの雑誌開いたって、「初詣で情報」だとか「紅白歌合戦全歌手特集」「'86、10大ニュース」なんて記事が組まれてんのに、ファミコン雑誌だけはクリスマスが来ようが正月が来ようが我関せず、独自の姿勢を守り続けて黙々とゲームの記事に専念しているところが頑固でいい。だいたいがファミコンにどっぷりはまってる連中というのは、時間の感覚なんてまるでなくて、平気な顔して朝までＡボタンＢボタン押し続けてるんだから、今さら季節感なんてものに未練なんかあるわけがない。自殺だ、爆発だ、地震だなんて暗いニュースかき集めて特集記事作るよりは、最新ソフトの紹介してる方が気軽でいいし、子供達にとっちゃクリスマスプレゼントやお年玉で買うゲームのカタログになるんだから、この雑誌なりの立場っていうものもちゃんとしてるよ、うん。

敢えて10大ニュースってことにこだわれば、あのビートたけしさんがとうとう自分のソフトを作っちゃったってことは、ファミコン業界の10大ニュースに当然くい込んでくることぐらい、ゲームのヘタクソな僕にだってピーンとくる。何しろ、あれだけ忙しいスケジュールの中、ファミコンに触れるだけでも大変なことなのに、自分でストーリー考えてソフトを作って、それを世間に売り出しちゃうんだから、ファミコンの奥義に目覚めてしまった大人共にとっては、これはどうしたって気になる。〝ビートたけしの左脳〞とまでいわれるかの高田文夫先生が、「おい、バカ、橋ッ!! 『ビートたけしの挑戦状』買えよバカッ。お前なんか一生かかったって解けねェけどな、くやしかったら俺の書いた完全攻略本買って読んでみろ。このバカが、カッカッカッ」だって。ここまで言われちゃ、バカはバカなりに攻略本でも買って挑戦状に挑戦するしかあるまい（でも結局解けなかったらもっとくやしいから、高田先生にゴマすって教えてもらおうっと)。それから新発売でもうひとつ気

それから新発売でもうひとつ気になるのが、『プロ野球ファミリースタジアム』。前のベースボールゲームもかなりやりまくったけど、今度のやつはメンバーは選べるわ、ファールボールはとれるわ、リリーフは出せるわ、スライディングはできるわで、まさに永久保存版と言えるだろう。ナイターオフで野球狂がウズウズしてる時だけに、大人も子供も柳に飛づつく12月のカエルのごとく買い求めるに違いない。まずは自分一人でコンピュータ相手に特訓をつんで、ちゃんとマスターしてからこのIDKの橋スタジアムに友達呼び寄せてコテンパにやっつけてやるのが、これからの人生における心の支えになりそうだ。広い日本にひとつぐらい、田尻名人やKYON^{2}や芳本のミッチョンに勝てるものがないと、ファミコン通信に記事を書かせてもらってる者として顔が立たないもんな。顔が立たないくせして、いつもみんなにバカにされて腹ばっかり立ててちゃ仕方ない。



そういえば、昔よくやってたパソコンゲーム『信長の野望』がファミコンにも登場すると聞いて、早速編集部の加川さんに電話を入れたら、「橋さん、信長より『三國志』ってやつの方が数段オモシロイんですよ。これは絶対お勧めですね」だって。自慢じゃないけど、アタシパソコンなんて持ってないのよ。んもーう、加川ちゃんのバカ!!

大好評
抽選で正解者5名に2,000ガバス

サンタクロースがプレゼントに迷ったクイズ

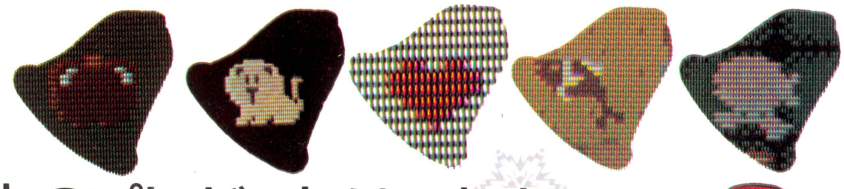
ファミ道楽
またまたクイズ版

発行所 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部
電話 (03) 406-7166
郵便振替口座 東京4-161144

1. ファミ坊おすすめの5ゲームだぜ

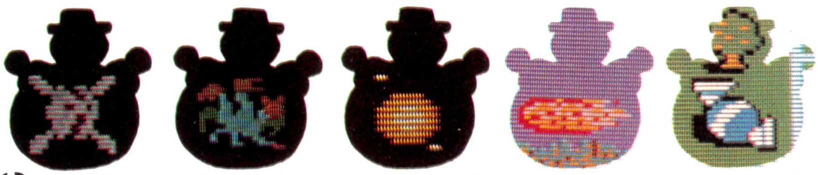


ファミ坊です。うーん、サンタクロースって、夢があっていいよね。おすすめゲームを5本用意してみました。



2. アルト鈴木のプレゼントはこれだ

アルト鈴木です。やっぱりクリスマスの夜は、シューティングゲームが一番だね。みんな集まって遊ぼうよねっ！





3. 僕のゲームでも遊んでください、林

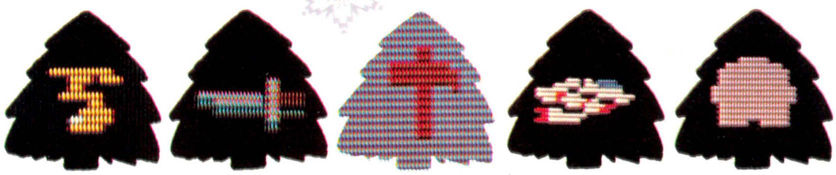


やっほー、ドーベルマンだ。次のページの『アルゴリズム相談室』も読んで、みんなハイスコアをめざそうね。



4. 万里子の『新着ゲーム通信』よろしく

こんにちは、万里子です。知らないうちに、こんなコーナーにまで出てしまうことになっちゃった。よろしく。

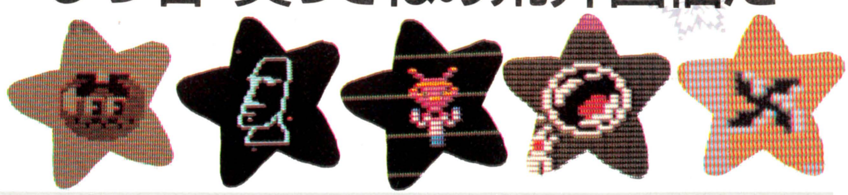




5. "べーしっ君"買ってねの荒井画伯だ



ウヒョッ！ 怒濤のイラスト野郎、荒井清和だよ。年末に『べーしっ君』の単行本が出るので、みんなで買おう！



さあて、いよいよクリスマスだ。サンタクロースだぜっ!! ということで、今週のクイズは、ちょっぴり辛口だぞ。ファミ道楽派遣のサンタは、東府屋ファミ坊、アルト鈴木、ドーベルマン＝林、森下万里子さん、荒井清和画伯の5人。それぞれのサンタは、ご自慢のファミコンゲームを5本ずつ用意したんだけど（左の写真たちがそれ。何かのゲームのアップ写真なのだ）、実際のプレゼントは1本だけ。5本のうちでただひとつ定価の違うゲームがある。それが、それぞれのサンタのプレゼントゲームなのだ。

でもって、ファミ道楽が用意したプレゼントは、そのうちの1本だけ。5人のサンタが用意した5本のプレゼントゲームのうちで、1本だけ定価の違うゲームがある。それが、ファミ道楽のプレゼントゲームなのだ。

そこで問題。ファミ道楽が用意した1本のプレゼントゲーム名と、そのゲームを用意したサンタの名前を答えてほしい。『○○(サンタ名)がプレゼントした△△(ゲーム名)』ってね。締め切りは、12月26日消印有効だ。

12号のクイズの答えと当選者発表 & 13号のクイズの答えだぞ

➡13号

〈答え〉ゼルダ、アイスクライマー、ゼビウス、Sチャイニーズ、パックランド、スタソル、H君、忍者君、FZ、フロントライン、Sデストロイヤー、スクーン、きね子、キン肉マン、Kナイト、テグザー、テニスの17本を持って。



➡12号

〈答え〉水野店長は、東府屋ファミ坊と一緒にダンプ松本のポスターとエクレアを持って、ユマに行った。



12号で当選して、2千ガバスをもらった人　東京都　渡辺香　京都府　杉浦敦也　山口県　清水圭一郎　青森県　高森静男　兵庫県　長谷川隆史

これで全面クリアーだっ！

アルゴリズム相談室

うーん、はがきの量がめちゃ増えてきた。1,000ガバスが効いてるのかなあ。これからは、アルト鈴木に答えてほしいのか、ドーベルマン＝林に答えてほしいのかを書いてから、質問を送ってね。それじゃ、始めます。

■解答者——アルト鈴木（キャラクターゲーム）、ドーベルマン＝林（シューティングゲーム）
■構成とお目付け——東府屋ファミ坊（ファミスタ専門）

『高橋名人の冒険島』に出てくるボスキャラを倒すとき、うまくオノが当たりません。いい方法を教えてください。（静岡県　菊池健一）

アルト鈴木　危険なようだが、ボスの近くまでよる。ボスと自分の間に、もう１人自分が入れるくらいの距離を保つとよいだろう。そのままつかず離れずに、炎を出すのを待つ。ここまでが、準備だ。

大切なのは、Ｂボタンを押しながらジャンプすると高くとべるということ。こうしないと頭にオノを当てるのは難しいし、当たらないかもしれない。あとはタイミングをつかんで攻撃する。タイミングは、ボスが炎を出したすぐあとに、ジャンプして、ちょっと落ちたかな？　ってときにＢボタンでショットする。オノは見事に頭に当たるってわけ。わかったかな。

『メトロイド』のマザーブレインのところで、リンカやビームにやられて、すぐ死の池に落っこちてしまいます。いまだにマザーブレインが倒すことができないんですが、なにかコツがあるのですか？（埼玉県　新井勇）

ドーベルマン＝林　うーん、あそこはたしかに、ちょっとむずかしいんだ。死の池に入ってしまうと、なかなか出られないんだよね。じゃ、まず脱出方法からだ。

死の池のなかにしばらくいると、必ずリンカが都合のいい位置に飛んでくる。そいつをアイスビームで凍らせて、ジャンプする。なれてしまえば、楽にできるはずだ。

次にマザーブレインの倒しかた。最後の生命維持装置があったくぼみを利用する（写真１）。ここに立ってミサイルを撃ちまくるわけだ。が、その前にリンカを凍らせておくこと。でないと、リンカに当たって、すぐに死の池に落っこっちゃうからね。もし、リンカに当たってしまったときは、すばやくレバーを右に向けよう。落ちるときは、死の池（左側）よりもブロックの方（右側）に落ちる（写真２）。これが、ポイントだな。

最後に、ビームのよけかただ。ビームの砲塔の動きは、約４パターン。ただ、ビームを撃ってくる位置は決まってるから、その位置さえマスターしてしまえば、ビームが発射する前によけられるはず。１、２回ミスすれば、もう慣れちゃうね。

> アルゴリズム——一定の計算の規準を決めるための一連の規則の集まり。
> （用例）●敵の移動アルゴリズム●１秒間に17発撃てるアルゴリズムになっている

『悪魔城ドラキュラ』で困ったことがあります。それは死神の面の少し手前の所で、タテをもったよろいを倒そうとしているとメディウサが飛んできてやられてしまいます。よいクリア一法はないでしょうか？（兵庫県　小山秀喜）

アルト鈴木　僕はこうやる。すぐ下の階で十字架を取り、上へいくすぐ手前で肉を取って、体力を回復させて上がっていくのだ。

少し歩くとアックスアーマー（君のいうタテを持ったよろいのこと）が出てくるので、気をひきしめる。このときメディウサの飛んでくるコースを見ながら、メディウサが一番高く上がる場所へ移動してアックスアーマーの方を向くのだ。つまりは写真３のような位置へくる。あとは✚ボタンの上を押しながら、Ｂボタンを連打していればオーケーだ。メディウサには、左右に動いたりジャンプしたりしなければやられないし、オノも十字架を投げていればやられることもない。問題なのは、ハートがたりなくなるかもしれないということだけど、それはここで答えることではないな。

『アレックスキッドのミラクルワールド』にでてくるタコを、どうしても倒せません。どうすればいいのですか！　教えてください。（名前不詳）

アルト鈴木　とにかく、タコが出現する海の近くまで行こう。もちろんタコの手が当たらないように、慎重にモグる。パンチを出しながら距離を計って、



ドーベルマン＝林の今週のアルゴリズム

誘導弾あれこれ

今週は、『誘導弾』のアルゴリズムに迫ってみたい。

誘導弾とは、つねにプレイヤーキャラを追いかけてくる、トリッキーな弾のこと。古くは『ゼビウス』、『テクザー』などで登場し、最近のゲームでも『スターソルジャー』、『ASO』などで姿を見せる。

基本的な対策としては、うまくよけるか、誘導弾自体を出さなくするかの2つ。たとえば『スタソル』の場合だと、出さなくする方が正解だ。パワーアップするときに、バリアさえつけてなければ、誘導弾は出てこないってことを知ってたかな。誘導弾というのはかなりいじわるなキャラだから、うまくならないとよけきれない。だから、作り手側もそれなりに考えているわけだ。

一般的なよけ方としては、画面の端をうまく利用すること。それが一番確実なよけ方かなあ。

具体的には、タマを誘動して画面の左右の端まで来させる。そして、プレイヤーキャラに当たるちょっと手前に、上下のどちらかにすかさず移動するのだ。

すると、誘導弾は画面から消え、ふつうなら二度と登場しない。タマのラインを読んで、逆に画面外に出るラインに持っていくわけだ。

とにかく、画面のスミでは勝負しないこと。つねに中央で戦おう、ね。

今週のひとこと　画面中央で戦おう

写真1

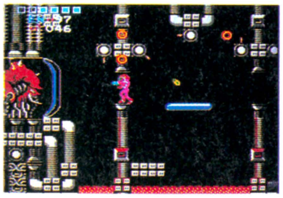


写真2

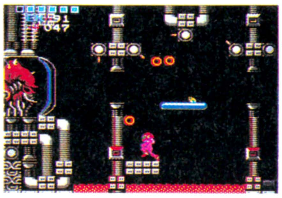


写真3





アルト鈴木の

業界用語豆知識

スプライト

スプライトとは、アニメでいえばセルのようなもの。ゲーム中の動きのあるキャラは、すべてスプライトが使われている。ファミコンの場合、横8ドット×たて8ドットのパターンが256個まで登録できるんだけど、画面上には横1ラインに8個までしか並べられない。それ以上になると、画面がチラチラしてしまうのだ。スプライトの使いすぎで見づらいゲームを、業界では"目つぶしゲーム"と呼んでいる。友だちに教えてあげようね。

タコの手の先っぽのところへくる。このときは、ずっと下を押しながらでないと浮かんでしまうから注意すること。

あとはタコの手が短くなるのに合わせて、少しずつ近くによっていけば、そのうち倒せる。とにかく、ゆっくりやることだね。

『テラクレスタ』のマンドラーが倒せないんです。コツを教えてください。（神奈川県　安野真司）

ドーベルマン＝林　マンドラーは、大ボスのなかでもボス中のボス。強くて当たり前なのだ。でも、フォーメーションを使えば、わりと簡単に倒せたりする。じゃあ、そのやり方を説明するね。

まず、3機以上の合体をして、フォーメーションが組める回数を、1回以上残しておくこと。これが必要条件だ。

マンドラーが出てきたら、すぐにフォーメーションを組む。1回目のフォーメーションで"手"をやっつけるんだけど、手の場合は問題外。けっこう楽ちんに倒せる。

とにかく、手を最初にやっつけること。ポコポコ弾を出してきて、うるさいのだ。

問題はこの後。本体がとってもかたいんだよね。でも、フォーメーションを使えば、なんとか時間切れギリギリでやっつけられるはず。がんばって、ひたすら連射しよう。

もっとも逃げられてもクリアーと同じだから、どっちでもいいとは思うんだけどね。大切なのは、やられないってことだな。

いつも『がんばれゴエモン！　からくり道中』の海のシーンで、海を飛びこそうとすると落ちてしまうのです。どーしたらうまく飛べるのですか？　教えてください。（神奈川県　椎名まゆみ）

アルト鈴木　4面などの海のシーンは、小さな島が多くて、ジャンプするのが怖いんだよね。でも、怖がってるから、よけいに落ちちゃうんだ。

ポイントは、たて方向よりも横方向にジャンプすること。島が横長だから、着地できる範囲が広くなるのだ。✚ボタンの上や下は、むやみに押さないようにしようね。

『高橋名人の冒険島』でケロ（茶）によくあたって死んでしまうときがあります。ケロ（茶）をうまくかわす方法を教えてください。（兵庫県　曽田和樹）

アルト鈴木　ケロは、プレイヤーがある距離まで近づくと、ジャンプして寄ってくる、というアルゴリズムになっている。しかし、ケロがジャンプをするときのプレイヤーとケロの間の距離よりも、オノがとどく距離の方が長い。つまりマップかなにかでケロの出現位置をおぼえて、近づく前にオノで殺してしまうのがベストというわけだ。

もし不注意でやっつけられなかったときは、ジャンプして飛びこしてしまおう。ケロは後ろに戻れないから、この方法も役に立つ。飛びこすタイミングは、ケロが着地するちょっと前。着地してからではおそいぞっ!!

『高橋名人の冒険島』で、赤い花を通過してからコヨーテが出るとわかっていても死んでしまうんです。どうすればいいですか？（茨城県　坂本真純）

アルト鈴木　赤い花の先にリンゴが出て、バナナが出るよね。このあたりでジャンプすれば、コヨーテをやりすごせるのだ。

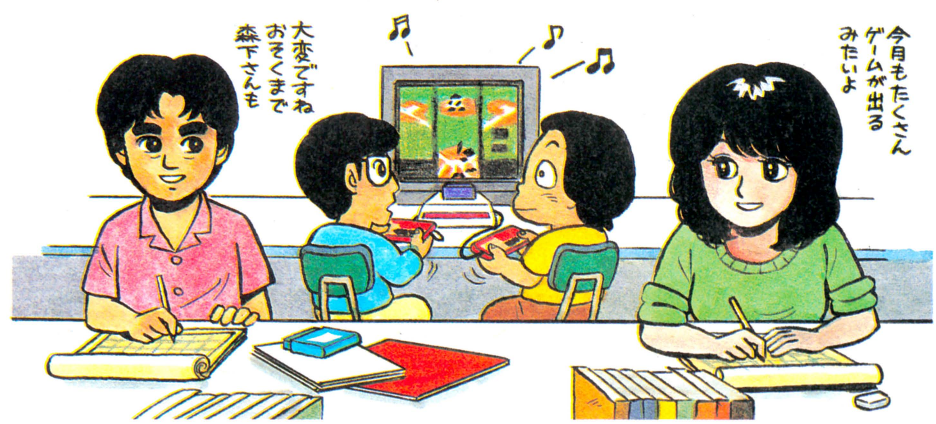
倒そうと思うのなら、ジャンプした瞬間にオノを投げる。コヨーテにオノが当たったら、すぐにオノを連射しながら、コヨーテを追いかける。これで、倒せるはずだよ。

『バギーポッパー』の2面のビルの上に乗れません。それと1UPがとれません。教えてください!!おねがいします。（埼玉県　木藤宏之）

アルト鈴木　ビルの上に乗っからないと、隠れキャラは出てこないからね。じゃあ、まず安全なビルへの乗りかたからだ。

着地するビルは、屋上にグレーの長方形がある黄色いビルがいいと思う。一番安全だし、わかりやすいからね。でもって、道路の左はじを走りながら、黄色いビルの手前の青いビルの屋上あたりでジャンプする。そして空中で進路を左に変え（ビルの屋上を走るようなかんじにする）、黄色いビルに着地するわけだ。ちなみに、時速240キロで走っての話だ。

そして、着地と同時にジャンプ！　また、道路の方（右）に空中で進路変更する。しばらくすれば、隠れキャラが飛んでくるから、ジャンプして当ててしまえばOK。運がよければ、1UPキャラが出てくるよ。



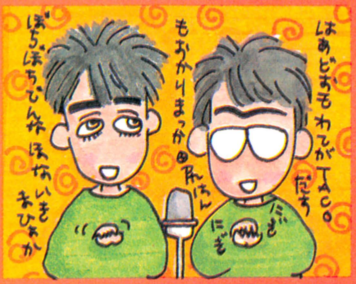
相談受け付け中！　採用者には1,000ガバス！

あて先：〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー ファミコン通信編集部『アルゴリズム相談室』係

大阪遠征シリーズ第1弾

Game Freak

ビデラゲーム通信 ⑭



TACO.X

いやー、行ってきましたがな、遠路はるばる大阪までつ。ビデ通㊙ご前会議で決行が決まってから、はや2カ月とちょいですわ。長かったでえー。日物はんにSNKはん、アイレムはんと2日で走りまわって、わてらもうクタクタでんがな、ホンマ。そやけど、また行きたいわー。

純和風怪奇化物征伐絵巻也。





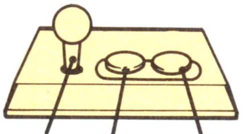
©Nichibutsu,1986

忍者ゲーム多けれど、こんなスプラッタなのはちょっとないぜ。海のむこうの青い目をした異人さんにもドヒャウケ間違いなし！今までの普通の忍者ものに飽きたらない人には絶対オススメできちゃうこのゲーム、こわいもの見たさでちょっとやってみない？

お触れ書

戦乱の火もおさまった頃、地獄の底より妖魔軍団がよみがえった。妖魔の主領、玉梓は次々と国を攻めおとしていた。ここ安房の里見城も例外ではない。生け捕りにされた霊力者、静姫を救出し、妖魔達を滅ぼせ！忍者親兵衛、奮い起つ!!

HOW TO PLAY



忍法を選ぶボタンなんだ！

攻撃のためのボタンなんだ。

8方向レバーしかないんだ。

親兵衛



気の抜ける名前のキャラクターだけど、ゼータクは言えない。一生懸命に一心同体になって日々精進しよう。

魔神像を撃て!!

親兵衛の歩いた距離によって、ときたま出現する魔神像。仏像ではないから安心して弾を撃ち込んであげよう。すると巻き物になるので、取ると、8種類の忍法が使えるしくみ。



妖魔軍団を潰したまへ……

日本全国津々浦々、どこに行ってもいる妖魔軍団(今はいない)。親兵衛は忍者で、忍法も使えるけど、無意味に使ってもしょーがない。場所と敵を考えてね。

城の上



お姫さまです

里見城を覆う暗雲、じゃねーや、大蛇。静姫は大蛇の真ん中で手を振ってるぞ。そんなに嬉しいのか、え、おい。

雲の上



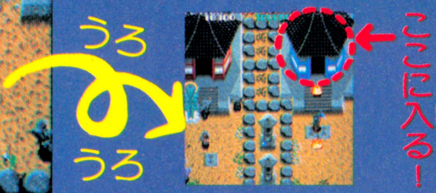
スタート直後は雲の上で戦う。いきなりタダの忍者ではない！ ということを証明してくれちゃってこのっ！ そうそう、忍法の効き目は20秒だかんねー。気をつけて。

めろめろ迷路



迷うはずのない迷路、親切……

雲の次はフツーの地上。一見迷路風だけど親切な矢印がついてて、迷うこたァないよ、きっとね。



ドカンと一発忍法でござる

巻き物を取ったら、選択ボタンで忍法を選べ。制限時間は20秒。効き目のあるうちにさらに巻き物を取ると5秒プラスされるんだわさ。

手裏剣



無謀なほどドでかいのが横にシュッと飛んでいくのだ。

煙幕弾



逃げ隠れするための煙幕じゃない。一撃必殺の武器。

火竜



親兵衛のまわりをぐるぐる3つの火がまわってくれる。

光の矢



光のような矢が出る。すばやく飛ぶのでとても嬉しい。

大砲



自分の身長より長い大砲持って、ドッパァン。好きだ。

津波



べつに水上じゃなくても使えるけどさ。いいじゃん！

竜巻



自分のまわりを竜巻が……。そんなやつぁいいねぇよ！

光の剣士



分身とゆーか、これ、じつは魂なんだよねー。強い！

お堂の中

お堂に入るとそこはヘンなトコだった。

いまにも逃げだしたくなるようなところなのだ。般若の面には気をつけて！ 変なのが出てくるぞ。



■そぞわーっと背中に冷や汗たれそうな面だぜ。光の剣士が役に立つっ

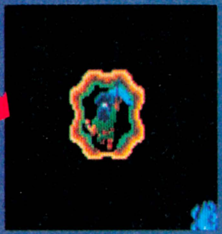


ガマッ!!



きちゃないなぁ〜

■うー、マジできたない。ガマは横から撃てば楽なの

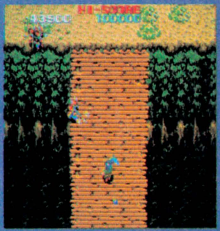


トュルルルル

■あっ出口だっ！ うれぴいな、シャバに戻れるぴー

普通の大地

やっぱシャバはいいなー、なんて浮かれて橋から落ちる奴がいるんだ、これが。忍法をうまくつかって前進らよ。



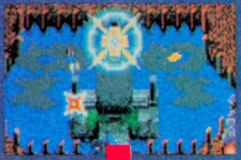


墓地



どうも共同墓地らしい。それにしても壁のようにジグザグに墓石建てるなんてひどくないか？ ここは竜巻が○。

御来光か？





これはなんだ？

■おお！ なんだ墓石が光って……マブイ、いやマブシイぜ。どうしたってんだ？

元大仏殿



■これはひどいなー。ただでさえ危ナイってのに、これはマズイな。ウン。

なんまいだぁ

船でたどりついた先は大仏殿だった。こんなトコに顔出す大仏も、それつかむ手もどーかしてるぜ。

これこれ



水の上



上陸！



お次は船に乗ってみるぜっ。このシーンは、どーゆーわけか簡単だ。忍法は津波に限るわな。

こんだけキモけりゃ文句あるまい。

血の池



ぐつりぐつりとわきたつ血の池。一歩足を踏みはずしたら、あの気色悪いムカデのエジキさ――。



⬆うひゃー、こりゃスプラッタな野郎だ。そんなうらめしそうな顔すんなよ。俺、てれちゃうよっ、えへへ。



⬆写真じゃ簡単に殺してるけどねー、本当はムチャクチャ強いんだ、こいつは。

本拠地門前

よーやくここまで来れた。が、もーむちゃくちゃ。空から飛んでくる忍者にゃ要注意だよ。忍法は、光の剣士なんかがいいね。



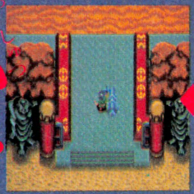
「ああ、おまえは素藤ではないかっ!!」



⬅妖魔軍団の中で、ゆいいつスプラッタしてないマトモな奴。どっちかってえと、キレイだな。



「こうもりではないか!!」



妖魔軍団本拠地

姫を救え!!



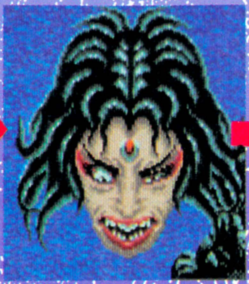


素藤を倒し、門を駆け抜け階段を登りつめると、そこはもう軍団本拠地。とりあえず、静姫を助けてあげよう。

⬆きゃのきゃの♡　ここから先は静姫といっしょだぜ。

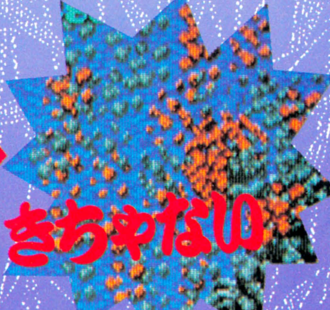
日本一のスプラッタ野郎『玉梓』の変化











逃げろよ

完

※おくれてゴメン！　第6号「バブルボヌル・ガバスプレゼント」当選者発表展示会
佐竹俊二(東京都)　遠山明(大阪)　水落研一(東京都)　和田順子(佐賀県)　平井守(福岡県)　北村真(富山県)　坂本久美(静岡県)

1,000ガバスだ!!

セガマークIII通信

やあわたしがしやかいじんせがまあくすりいゆうざあのみずのてんちようだげんきかいなんてつたつてげんきがいちばんだねそうそうげんきでへいわなまいにちこれがわたしののぞみなのだなみだがでちやうくらいのんびりしたひびをおくりたいものだなあなんだかとしよりみたいだねさてすぺえすはりあだけどこれもなみだがでるくらいすごいぞ





⬇主人公のハリアーは、超能力戦士なのだ。だから空も飛べるし、ひょっとしたらスプーンも曲げられる。

『スペースハリアー』のゼンボーが今ここにっ!

いやあ、ウワサはホントーだったんだね。ついに、あの『スペースハリアー』が発売されたのだ。ゲーセン版のように運転席は動かないけど、ハクリョクの点では、他のどのゲームよりスゴイのだ。私もやっと、これで、『スペースハリアー』がプレイできるぞ。ハズカシかったんだ。あれ乗るの。

●カートリッジ　5,500円

マイナス1 これが全18ステージなのだ

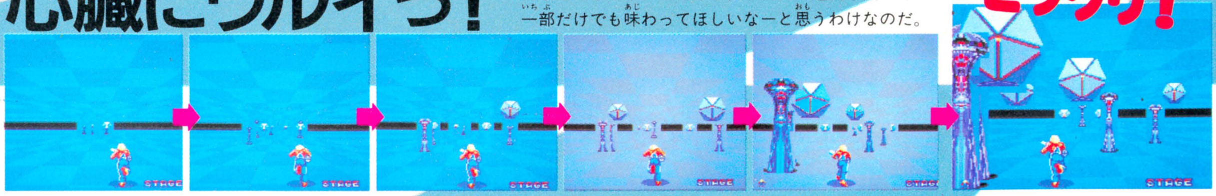
キミの目的は、ドラゴンランドを救うこと。全18ステージをクリアーしたとき、ドラゴンランドに平和がもどるのだ。さあ、行けっ!



うしろ姿のハリアー

心臓にワルイっ!

⬇ホントーの『スペースハリアー』のハクリョクは、こんなもんじゃないんだけど、ま、この連続写真でその一部だけでも味わってほしいなーと思うわけなのだ。



ビックリ!

ステージ1 MOOT(ムート)



では、さっそくステージ1から順を追って説明してまいりましょう。先は長ーいので、あせらずにね。

ステージ2 GEEZA(ギーザ)



で、ステージ2だ。『スペースハリアー』に登場するすべてのキャラクターには名前がある。これはアイダ。

ステージ3 AMAR(アマー)



こんなにデカい龍が突然おそってくるもんだから、じっさいビックリなのだ。顔の部分をひたすら撃て!

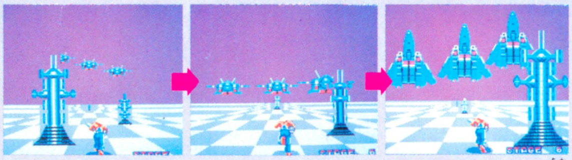
ステージ4 CEICIEL(セイシェル)



超高性能モビルスーツロボット・ドムの登場だ。昭和30年代生まれの人だと、メカニコングを思い出すはず。

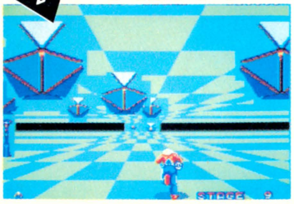
とても2ページじゃ語りきれないっ!!

チビル!? ボーコーにワルイ!



⬆こいつぁホントにオシッコちびっちゃいそうなのだ。グイーン！ と近づいてくるジェット機のハクリョクに、負けないようにしなきゃね。

ステージ9 REVI（レビ）



ビンズビーンは光り輝く20面体の宇宙船だ。上下上下と交互に飛んでくるので、じょうずによけよう。

ステージ10 MINIA（ミニア）



地上物にも、けっこう変なやつがいる。おいしそうだけど、たぶん毒だ。

ステージ11 PARMS（パームス）



ふう、やっとステージ13だ。ま、このあたりまでこれるよーだと、かなりのウデマエだ。まだ先は長いのよ。

ステージ12 BONUS STAGE（ボーナス ステージ）



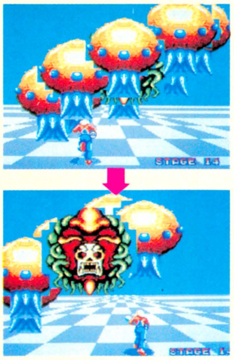
例によってボーナスステージは、ユーライアのおむかえがある。乗せていただくとゆー気持ちでね。

ステージ13 DRAIL（ドュレイル）



ズズズーっと飛び出してくるから、ビックリしないように。こいつもひたすら頭をねらって撃つのだ。

ステージ14 ASUITE（アシュート）



ステージ14の親玉だ。こいつの場合も、外側でくるくるまわっているルーパーをやっつけないと攻撃できないのだ。

ごあいさつ



さて、最終面はヒミツ。ご清聴ありがとうね!!

最終面にはいったい何が

ステージ15 VICEL（ビセル）



このタワーは地上物だ。もちろんこいつに当たってもダメ。

ステージ16 NATURA（ナチュラ）



上空の宇宙船から、ぞくぞくとロボットが降ってくるのだ。

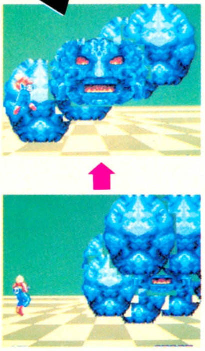
ステージ17 NARK（ナーク）



超能力戦士登場!

いよいよ大づめ。深づめがイタイ。強敵、超能力戦士が登場する。体のまわりをバリアでおおっているので、まずそいつを破壊しなきゃならないのだ。

ステージ8 IDA（アイダ）



これはステージ8のボスだ。まわりでまわっているアイダをやっつけると、なかから本物のボスが顔を出す。あいさつはいらないぞ。

ステージ7 LUCASIA（ルケイシア）



ステージ7には、マンモスが登場。こーゆーやつとは、あんまり仲よくしたくないもんだ。やっつけてね。

ステージ6 OLISIS（オリシス）



ウオオオーッ！ モビルスーツロボットの攻撃だぜっ！ ちっきしょー！（ベーしっ君のナレーション）。

ステージ5 BONUS STAGE ボーナスステージ

⬇ユーライアに乗って破壊した地上物が、ボーナス点に。





⬆あわてるなっ！ こいつは味方のユーライアだ。







水野店長の これなんだなっ!

ま、くつろいでください。私が水野店長だ。さすがに2メガの『スペースハリアー』だね。見てちょーだいよ、このキャラクターの数を。いーかげんにしてっ！ って言いたくなるよな。でね、『スペースハリアー』のプレゼントだ。欲しい人は、このゲームが時代に与えた影響を書いて、〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル （株)アスキーファミ通編集部セガ通プレゼント係まで。5名様だよ。

パソコンゲーム通信

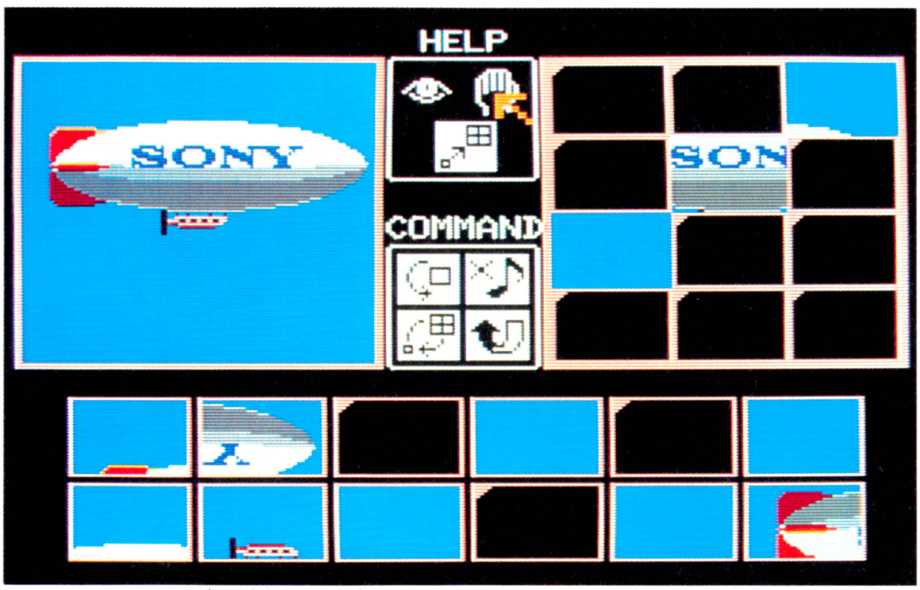
第14号



ファミコンのゲームがパソコンに移植され、その反対にパソコンゲームがファミコンに移植され、お互いの友情(?)は少しずつ深まりつつある。『キネティック・コネクション』は、そんな「2人」の仲を、いっそう親密にさせるゲームなのだ。

KINETIC CONNECTION キネティック・コネクション

⬇上左には、目玉コマンドを選ぶと完成した絵を見せてくれる。下のピースから適当なものを選んで、上右に並べていけばよい。上中には、いろいろ便利なコマンドが、アイコン表示されている。MSX2用、6,800円(3.5D)。ソニー。



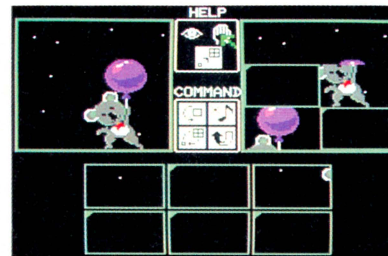
あーぁ、時間が止まってくれたらなあ……

ソニーから発売されているMSX2用のゲーム、『キネティック・コネクション』は、アイレムがつい最近売り出した『きね子』と兄妹だった！

実はね、MSX2版のこのゲームを見た時に、これはおもしろい、よーし、パソコンゲーム通信でやってやろうと思ったわけ。「ファミコンにはこんなゲームはないでしょ」って自慢するつもりだったんだよね。だから、『きね子』っていう名前で、ファミコン版が出ることを知ったボクはガッカリ。でも、いくつか違いもあるし、やっぱり紹介することにした。

このゲームは、一種のパズル。既製のゲームでいうと、ジグソーパズルってとこ。でも、このページに載っている写真を見て、「なんだぁ、こんなの簡単じゃない。ボクなんか、1,000ピースのジグソーだって解けるもん！」なんていばってる人がいたら、キミは人生経験が浅いっ！『キネティック・コネクション』は、そんじょそこいらのジグソーパズルとはワケが違う。てんでバラバラに並んだ各ピースは、上下に、あるいは左右に動いているのだ。だから、ピース数は少ないけれど、頭が混乱する度合はふつうのジグソーパズル並みか、それ以上。

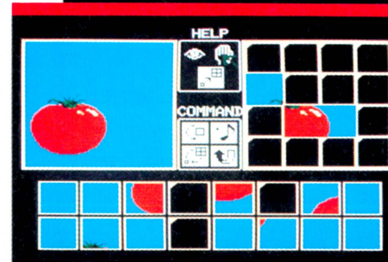
ムムー、動くジグソーか、これこそコンピュータの特徴を生かしたゲームであるわいと、感心しながらも熱中してしまうボクでした。



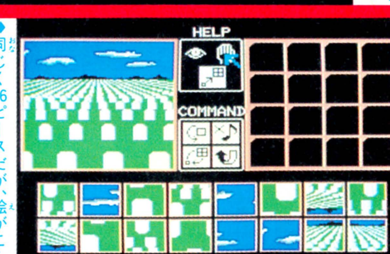
⬅一番簡単な6ピース。風船を持ったコアラに笑われないようにね。



➡完成すると、ヨットの絵になる。12ピースは、まだまだ序の口だ。



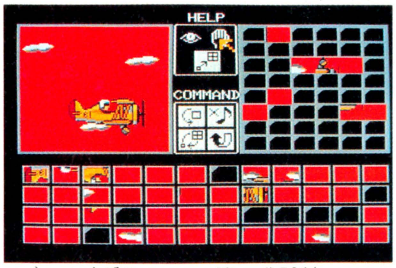
⬅16ピースでへこたれてちゃいけない。まず、上下の向きを正しく。



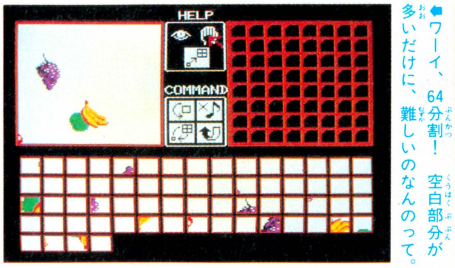
➡同じく16ピースだが、絵がこんな感じだと、難しさは1段階上だ。



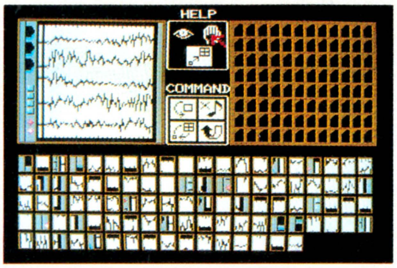
⬅ムムとうなる24ピース。いったいこの星はどこへ⁉ 泣きたい。



●セスナは優雅に飛んでるが、48ピースを解くボクは優雅とは無縁。



●ワーイ、64分割！ 空白部分が多いだけに、難しいのなんのって。



●デタラメな波形5本を96分割だなんて。どうしたら解けるのお！

絵は15種類。ソニー印の飛行船とか、ヨットやセスナ機などの中から選ぶ。で、ピース数は6から96まで7種類。15×7＝105だから、最低105回は遊べちゃう。でも、最初からあんまりピース数を多くしないほうがいい。いきなり96ピースなんか選ぶと、頭は混乱するし、目はチカチカするしで、もう最悪。初めはおとなしく、6ピースあたりで遊んどいたほうが身のためだ。

画面の下のほうに、指定した数のピースが表示されていて、この中から適当なものを選んで、右上の正しい位置にそのピースを置いてゆく。で、全部正しい位置に並べば絵が完成、という仕掛け。

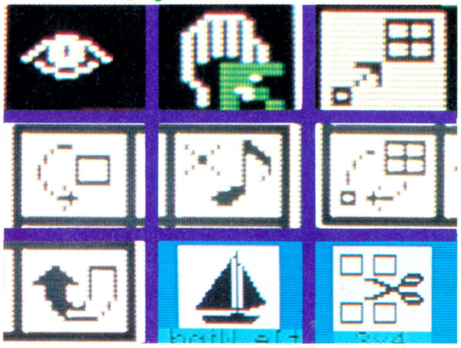
ところが、初めに書いたように、絵は動いている。おまけに、なかには上下逆さになってるピースもあったりするから大変。1回で正しい場所に持っていこうなんて考えないほうがいいみたいだ。まずは何枚か適当な場所に置いてみて、少しずつ移しかえていくのがいいみたい。

それでもうまくいかない時は、コンピュータの助けをかりよう。目玉のマークを選ぶと、いつもは『キネティック・コネクション』とタイトルを表示している場所に、完成した絵を表示してくれるのだ。完成した絵を見ながらだと、ずっと楽になる。それでもダメだという人は、手のマークを選ぶといい。絵の動きが止まって、ごくふつうのパズルになるのだ。

それでもまだできない人は……ゲームをやるの止めたら？ なんてことは言わない。選んだピースを正しい位置に移してくれるコマンドまで、ちゃーんとあるのだ。ハッキリ言って、これじゃゲームにならないけれど、どーしても困った時は、このコマンドでズルしちゃおう。

このほかにも、絵を完成させるまでの時間で採点をしてくれるコマンドや、ゲームを途中でセーブしてくれるコマンドもあって、いかにもコンピュータらしいゲームに仕上がっているって感じ。欲を言えば、すみからすみまで遊んじゃった人のために、新しい絵のデータを別売りでもいいから売ってくれるといいんだけどね。そうすれば、いつまでたっても遊べると思うんだ。ソニーさん、そう思いませんかぁ？『キネティック・コネクション』は、地味になりがちなコンピュータ・パズルのイメージを変えた、といってもいいと思うのだ、なんてね。

入力簡単。アイコンのコマンド



●コマンドはすべてアイコン表示だから、ゲーム進行は簡単。上段は左から、完成した絵を見る、絵の動きを止める、選んだピースを正しい位置に自動的に並べてくれるコマンド。中段は左から、ピースを上下逆にする、BGMのオン／オフ、ピースをひとつ前の状態にもどすコマンド。下段は左から、ゲームセーブ、絵の選択、ピース数を選択するコマンドだ。

ルーク青年のパソコンレッスン

前号に引き続き、パソコンの音楽機能のお話。

まさか、FM音源がこんなにパソコンに使われるようになるなんて、思いもよらなかった。だって、音色を決めるパラメータはいっぱいあるし、いい音だけど、音色づくりがとても難しい。それに、爆発音とかミサイルが飛んだりする効果音は、PSGのほうがボクは好きだな。

ま、個人的な好みはさておいて、FM音源のパソコン進出は、ますます盛んになっている。というのは、シャープのパソコンX1には、ステレオ出力、同時発音数8音のFM音源ボードがあるのだ。今はまだオプションだけど、近いうちに、FM音源8声付きのパソコンが出てくることは間違いなし……と思うんだけどね。

さらに、サンプリング音源付きのパソコンもチラホラ出始めた。サンプリングってのは、実際の音をデジタル的に録音して、それを音源として使っちゃおうというやつだ。アメリカのアミガやアップルIIGS、それに日本ではシャープのX68000なんかが、サンプリング音源採用の先駆者的パソコン。パソコン・ミュージックの未来は明るい、とボクは確信する！

LOGiN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ザナドゥ・シナリオII	日本ファルコム
2	殺人倶楽部	リバーヒルソフト
3	グラディウス	コナミ
4	覇邪の封印	工画堂スタジオ
5	ザナドゥ	日本ファルコム
6	信長の野望 全国版	光栄
7	ロマンシア	日本ファルコム
8	177	デービーソフト
9	アルバトロス	日本テレネット
10	現代大戦略	システムソフト
11	北斗の拳	エニックス
12	魔城伝説	コナミ
13	三国志	光栄
14	テグザー	ゲーム・アーツ
15	軽井沢誘拐案内	エニックス
16	グーニーズ	コナミ
17	ザナック	ポニー
18	スーパーランボー	パック・イン・ビデオ
19	アステカII・太陽の神殿	日本ファルコム
20	ファンタジー	スタークラフト

三宮セイデン C・スペース

神戸市三宮のセイデンC・スペースでは、ミステリー・アドベンチャー「殺人倶楽部」が、発売開始以来、圧倒的人気を誇っている『ザナドゥ・シナリオII』に迫る大人気。ファミコンからMSX、そしてPC-8801にも移植された『グラディウス』も、なかなか調子いい。ひと頃と違って、チャートがRPG一辺倒でなくなってきたのは、実に好ましいことだと思う。

未曽有のファミコンソフト登場

その名も オールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズ!!

ファミ通読者に20本プレゼントの告知もあり

通常のファミ・バカコーナーの業務はお休みして、ちょっとご報告したいことがあるんです。あのう、実は、モジモジ……なんてしているヒマはございません。空前絶後のファミコンソフトの登場だ。目ん玉ひんむいて、読むんだよ！

20周年記念アイテムなのだ！ お店じゃ買えないんだぜっ!!

これだよ これ!!



⬆これがそのタイトル画面。オールナイトニッポンって書いてあるでしょ！

おへっ 記念品にも数あれど、これはまいった驚いた

みなさん！ 20年前って、何してました!? 生まれてないや、という人がほとんどかな。10年が〝ひとむかし〟だから、20年は〝ふたむかし〟。〝むかし〟が2コも集まっちゃうんだから、昔々の大昔、昔なんだよなあ……などと、ことばをこねくり回している場合ではない。すごいファミコン用ソフトが現われたゾ。〝オールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズ〟。言わずと知れた深夜放送の雄、オールナイトニッポンの20周年を記念して特別に作られた、お店じゃ絶対に売られることのない、限定版ソフトなのだ。

普通ね、何とか記念のアイテムというと、ステッカーとかトレーナーとか、ちょっと予算幅に余裕があったりしたときの電卓、時計――なんていうものに、相場は決まっているわけ。でもオールナイトニッポンは、ちょっと一味ちがったのですねェ。20周記念だっ！ って言って、任天堂を引っぱり出して、オリジナルのゲームを作っちゃった！ それも、もう国民的知名度、スーパーマリオブラザーズをベースにして……。

ゲームの中身の説明の前に、どうしてそういうことになったのか!? のてんまつについて、ご説明しましょう。

ことの起こりは、お子様はもとより、大のおとなまでを巻き込んだ、かのスーパーマリオブーム。雑誌はもちろん、テレビ、ラジオでも、毎日のようにジャンジャン、マリオマリオマリオマリオマリオマリオマリオピーチヒメッ！と、うるさいように、マリオくんがネタにされていたときがありましたねえ。ちょうどその頃オールナイトニッポンでも、マリオの話題はもちろん出てました。そして、とあるパーソナリティーが、「最後のピーチ姫を見たい！」と言ったところ、300本を越える攻略ビデオを、リスナーのみなさんは送ってきてくれた。こりゃすごい！ みんな、ここまで熱意があるんだなっ！ということが、オールナイトニッポンのスタッフの心を動かし、スタッフ＋リスナーで作られた、スーパーマリオ攻略ビデオ〝マリオの大冒

20周年記念パーティーより





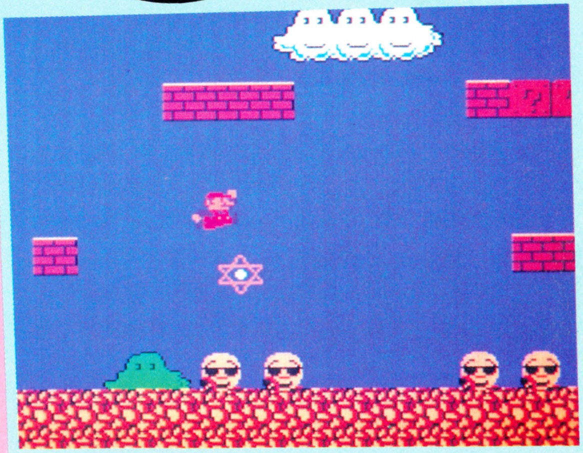
オールナイトニッポンのパーソナリティーがゲームのキャラクターに！



険"を生み出したのでした——というのが、'86年4月のこと。実は、その時点から、スタッフの間では、「これだけ生活に入り込んできたマリオとオールナイトニッポンを合体させるわけには、いかないのかなあ？」という声が聞こえるようになりました。そして同年10月1日には、オールナイトニッポンが放送開始以来20周年を迎えることだし……と、だめでもともと、スタッフは任天堂に当たってみることにしたのです。20年間のリスナーのみなさんに恩返しの意味もかねて、オールナイトニッポンのキャラクターをゲームの中の世界に入れちゃった、オリジナルソフトは作れないものでしょうか!? そして——スタッフのガッツが、任天堂の「はい、いいでしょう」を勝ち取ったんですよ、これが！（なお、後にも先にも、もう、こういったタイアップは任天堂は行ないません、とのこと）

さあて、これぐらい説明すれば、もうだいたい成行きはわかってもらえたかな。ところで、このソフト、どうやって手に入れたらいいの？ 最初にも言ったけど、このソフトがお店で売られるということはない。入手の方法はただひとつ。オールナイトニッポンを聞く！これのみ。番組をスミからスミまで聞いてると、きっと、その入手方法をしゃべってくれるはずだ。ちなみに、次の次のページでは、数が少なくてごめんなさいだけど、ファミコン通信を読んでくださってる20名のみなさんにプレゼントッ！ というのもあります。

さて次のページでは、ゲーム内容にちょこっと触れます。みんながみんな手に入れられるソフトじゃないので、ちょっと恐縮なんだけど、どういうソフトかっていうのは知ってもらいたいので、清水の舞台から飛び降りる覚悟で書いちゃいまーす。



こーんなソフト 2度とない！





オールナイトニッポン

『オールナイトスーパー

パーソナリティーが画面に こんなソフト見たことない

では、第4のスーパーマリオブラザーズ——ファミコン版の〝スーパーマリオブラザーズ〞と、〝スーパーマリオブラザーズ2〞、そしてアーケード版〝スーパーマリオブラザーズ〞に続いての、という意味です(パソコン版は省いて)——オールナイトニッポン　スーパーマリオブラザーズについてご説明します。

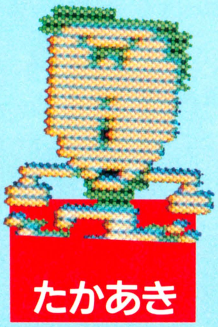
メディアはディスク。ファミコンのディスクシステムで動くわけですね。ベースになったのは、スーパーマリオブラザーズ1。〝1〞をあちこちいじって、作りあげたわけ。

では、そのストーリーを。付属の説明書より引用させていただきましょう。

『キノコたちの住むオールナイトニッポンの夢の国〝ビバ王国〞に、ある日、強力な魔法を操る大ガメクッパの一族が侵略してきました。おとなしいキノコ一族は、その魔力によって、岩やレンガ、つくしなんかに姿を変えられてしまいました。オールナイトニッポンのパーソナリティーである、中島みゆき、とんねるず、小泉今日子、ビートたけし、ABブラザーズも捕らわれの身となってしまったのです。ん、もうひとり足りない!? サンプラザ中野はどうしたのかって!? かわいそうなサンプラザ中野は、〝幻の商売繁盛〞のコーナーにまぎれ込んだクッパの手紙にだまされて、大ガメクッパのところへ出かけてしまいました。そして、クッパ一族の手下〝オカピー〞に変えられてしまったのです(編集部注釈:サンプラザ中野を唯一悪者にしたてて、ムギュムギュと倒せるようにしたところに、オールナイトニッポンのスタッフとリスナーの一体感が如実に感じられる。あ！ サンプラザ中野さん、ごめんなさい。冗談です、わたしはファンです。ウールマークのCF、ビデオに撮って毎日観ています)。

このキノコたちの魔法を解き、オールナイトニッポンをよみがえらすことができるのは、ビバ王国のお姫様〝ピーチ姫〞だけ。しかし、彼女は今、大魔王クッパの掌中にあります。

マリオは各ワールドにとじ込められているパーソナリティーを助けながら、いっしょになってクッパ一族を倒し、ピーチ姫を救出し、再び平和なオールナイトニッポンの夢の国ビバ王国を築くために立ち上がりました。

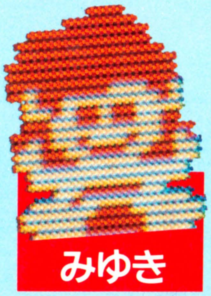


テレビの中のマリオはオールナイトニッポンを聴いているリスナーのあなたです。このアドベンチャークエスト(遠征)を完結できるのは、あなただけなのです。』

こういうストーリーなのでしたっ！

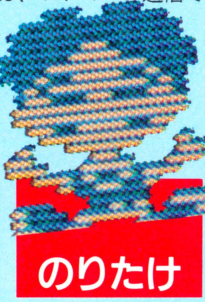
パーソナリティーは、どんなキャラクターで、出てくるのかな？ といえば、このページにちりばめてあるようなドットの絵で画面内に登場してくる。順にご紹介していくならば……。

オールナイトニッポン月曜日担当の中島みゆきさん。ワールド1のお城の中に閉じ込められちゃってる。



火曜日担当のとんねるず。たかあき氏はワールド2で人質に、一方のりたけ氏はワールド3のお城の中。

水曜日の担当はといえば、ファミコン通信ではもう大おなじみの、小泉今日子先生。ワールド4に幽閉の身。

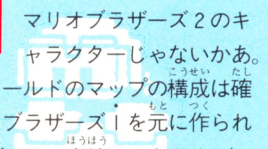


木曜日担当のたけしさん。たけし軍団の強力な防衛陣でクッパ一族の攻撃をかわしていたが、ついにワールド5にとじ込められてしまった……。

土曜日担当のABブラザーズ。このふたりも泣き別れ。まっちゃんはワールド6、ひでちゃんはワールド7にとらわれている。

おーい！ サンプラザ中野さんは？ もうご説明しましたよね。オカピー役です。

以上、いつものオールナイトニッポンのメンバーに加えて、フジ・サンケイグループのマーク……目ん玉マークとでも言うんですかね!? とか、隠れキャラ、隠れスーパージャンプ台などが出てくるそうです！





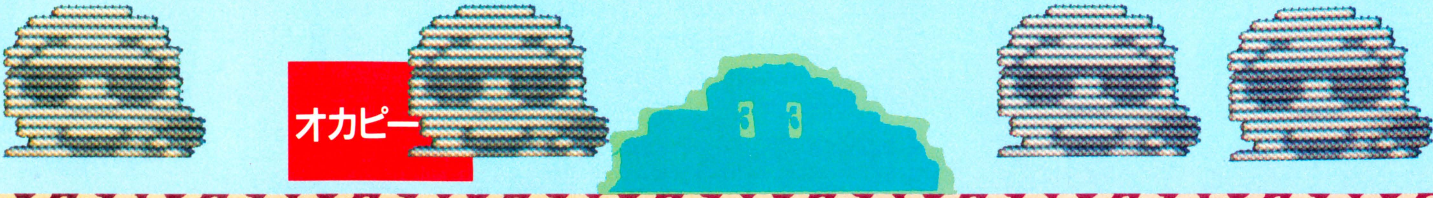
ん！ スーパージャンプ台!! それ、スーパーマリオブラザーズ2のキャラクターじゃないかあ。申し遅れました。ワールドのマップの構成は確かにスーパーマリオブラザーズ1を元に作られているんですが、ゲームの方法——たとえば、マリオゲームとルイージゲームがあったり、スーパージャンプ台があったり——は、スーパーマリオブラザーズ2に準じているのです！

みんなの知ってる、大好きなパーソナリティーがゲームキャラクターになってるは、スーパーマリオブラザーズ1と2が合体してるは、お店じゃ売ってない記念のアイテムだはと、こりゃ絶対、手に入れるしかないぞ！ 今からでも遅くない。今、一体何時だ。夕方の4時32分。えーいクソ、オールナイトニッポンが始まるまで、あと8時間と28分もあるじゃあないか！ へ!? 今日は日曜日！ シオシオのパー。

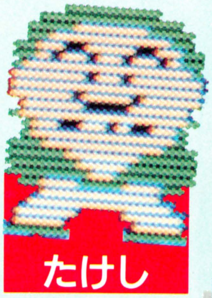
とにかく、オールナイトニッポンを聞く。万事はそれから。特に、水曜日、KYON^{2}の放送の〝ファミ・バカコーナー〞は絶対だ(宣伝だ)。



⬆説明書も、もちろんオリジナル。いやあ、ワクワク！

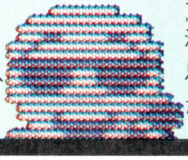


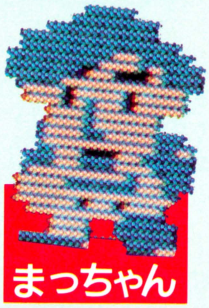
20周年記念
『ニッポン マリオブラザーズ』



思い起こせば、なんの因果かファミ通が、オールナイトニッポン、それもKYON²の日にもぐり込んで以来、早や8ヵ月。"ファミ・バカコーナー"と題して、新着ゲームの紹介とご紹介したソフトのプレゼントを実施してまいりました。一時は、ファミコンのネタをラジオでやるには、ちょっともう遅すぎるかな？と思った時期もありました。が、情報とプレゼント（プレゼントの方が比重大だと思われる）を欲する人が、まだまだおおぜいいらっしゃるということを、最近特に強く感じます。ま、クリスマス、お正月が近くて、おもちゃやゲームが引っぱりだこの時期だから当たり前！ という噂もあるけれど、それだけじゃあないと思われまする。

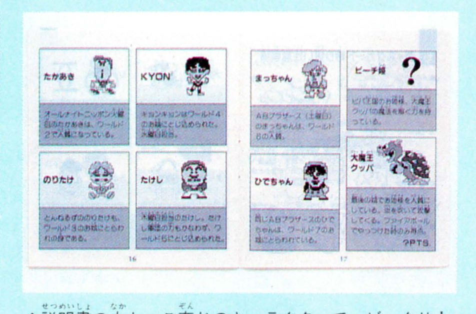
第１に、ソフトの数の多さ。毎日１本ずつ新作が出ます、と言っても過言じゃないほど。そんないっぱい出たら、どれを買ったらいいか、迷っちゃうもんね。お店やデパートに行っても人がいっぱいで、ゆっくり選んでるヒマもない。このゲームはどんなゲームかな⁉ お父さん、お母さんにとっても頭のイタイ





コトのひとつでしょう。そこで、情報がほしい。こうなるわけですねえ、これが。

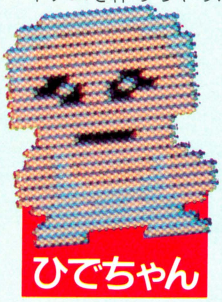
第２に、第１にも出てきた、お父さんお母さん。おとなとファミコンというのが、今さらのようにクローズアップされてきているわけです。ファミコンって、小学生ぐらいのお子様が中心でしょ？ そりゃそうです。しかし、潜在的に高校生、大学生、そしておとなの人々がファミコンに接するチャンスというものも増えてきてるはず——はず、じゃなくて



☗説明書の中も、ご存じのキャラクターで、ビックリ！

確実にそうです。すごおおおい高等テクニックが必要なアクションゲーム"以外"のゲーム。パターンのおもしろさで、長くお付き合いできるゲームがぼちぼち、出そろってきています。スーパーマリオブラザーズもそうだし、これから流行しそうなブロックくずしタイプのものや、思考型のゲームなど、絶対にこのゲームがやりたい！ という強い意志がない人々でも、ちょこっと遊んで楽しめる！ みたいなゲーム。その人の分別と指先の器用さに応じて遊べます、というようなソフト全体の多種化がしっかりできていけばいいのに。そんな思いが、高年齢プレイヤー（小学生からすると、高校・大学生やおとなは、高年齢プレイヤーでしょう）間に、渦巻いているのかもしれません。

お話がちょっとそれてしまったようですが、実はそうではありません。オールナイトニッポンが、ファミコンソフトに手を染めて、記念アイテムを作っちゃったということをいろいろ考えてみると、フムフム、遊び心に占めるファミコンの面積が、ただならぬものになってきたわけだな……と、今さらのように考えてしまうわけです。巨大なブームは去ったかもしれませんが、本当はファミコン、これからだったりするんですねえ。と、そんな気がします。



オールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズの情報は以上。考えてみれば、このページ、ファミ・バカコーナーのはずだったんだよね。でも、このお話のほうがネタがビッグだったので、差し換えられてしまいました。世の中とは、そんなものでございましょう。ということで、今号は、小泉さんのお話は休載しました。次回からは、普通のファミ・バカコーナーへ戻る予定です。では、今回はこの辺で。次回をお楽しみに、乞うご期待。（注：このソフトに関するお問い合わせはニッポン放送まで。ただし、入手方法はラジオで聞くようにしてください）

この記念すべきソフトを、ファミコン通信をお読みのあなたへプレゼントします！



本文中でも書きましたが、ファミコン通信をお読みのみなさんにオールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズを20本、プレゼントいたします。すごい！ 応募方法は簡単。官製はがきに（アンケートはがきじゃ不可）、右にある応募券を貼って、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、そしてご意見、ご希望などありましたら、ついでにそういうのも書いてもらって、右のあて先まで送ってください。締め切りは、12月25日の木曜日。どんちゃかどんちゃか送ってみよう。抽選でプレゼントしますからね！ 発表は、ちょっと遅れますが、'87年第４号のファミコン通信内、ファミバカコーナーで。

１点だけ注意を。このソフトはディスク版のソフトですから、ディスクユニットを持ってないと、遊べませんよ！ さあ、きれいな字で、はがきを送ろう！

■あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエル南青山ビル
（株）アスキー ファミコン通信編集部
『オールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズ』係



女の子のための

Peach Pie post
ピーチパイポスト

クリスマスにみんなでファミコンする!!

ファミコン少女は悩んでいます。「女の子のくせにファミコン大好きなんてヘンかしら……？」ってね。あなたのまわりの友達や家族は、ファミコンのことキライなのかな？　ただ食わずギライしてるだけ、かもしれないよ。このクリスマスには思いきって皆をさそって、ファミコンパーティしてみない？　きっと皆もファミコンがどんなに楽しいか、わかってくれるはず。どんなゲームがおすすめかは、右のコーナーを参考にね。

家族みんなで♡



「ファミリースタジアム」、「バレーボール」、「ゴルフ」などスポーツものの他、一般的な「マリオ…」もおすすめ。

お父さんやお母さんと遊ぶなら、やっぱりスポーツもの。野球やバレーボールなら、ルールも知っているもんね。１回ぐらいは勝たせてあげて。

お友達となら♡

大勢で遊ぶなら、そこにいる人皆が楽しめるゲームじゃなきゃね。全員参加して全員で笑える、とゆーところがミソなのですから……。

「ファミリートレーナー」や、３人で遊べる「もえろツインビー」、「六三四の剣」のVSモードなども良い。



B.F.となら♡



「マッピーランド」でホンワカ遊ぶのもマル。「バナナ」や「ソロモンの鍵」なんかのパズルものもいいかもね。

２人でやるなら、可愛くってロマンチックなゲーム。　BGMにもこだわりたいですね。あんまりサツバツとしたゲームは選ばないほうがいいな。

みんなの送ってくれたマスコットで クリスマスツリーができちゃった!!

みんなマスコットいーっぱい送ってくれてありがとう!!　あんまりいっぱいで全部紹介できなくて残念です。何点か、とくに力作だなーと思うのをかざってみました。皆ありがとう。



みんなありがとう～!!

みごと採用のみなさんは

名古屋市	梅村未尾様
神奈川県	奥出公子様
岐阜県	奥村啓子様
北海道	中村友紀様
尼崎市	村上ゆき様
石川県	松田好美様

以上のみなさまにはそれぞれ1,000ガバスをお送りいたします。また作って送ってね☆

スタッフ紹介 水野店長の巻

「僕こーゆーコーナーで紹介されるのイヤなんだよなー、てきとーに書いといて、てきとーに」と言う水野店長は、雨もりのする車に乗り、ヘンなオモチャばかり集め、一般人には読めない字で原稿を書き、プライヴェートを大切にする旧人類である。



昭和31年11月４日生まれ。蠍座のＡ型。趣味は映画、音楽、読書、書道、その他モロモロ多趣味なお方です。

LITTLE LETTER'S CORNER リトルレターズコーナー

私は今、『ワルキューレの冒険』と、『高橋名人の冒険島』にこっています。もうマップとかたくさんでてるけど、そーゆーもの見ずにがんばっています。女の子のコーナーで、ファミコンのことについてもっとおしゃべりしたいと、はりきってはがきを書く和ちゃんでした!!

（岡山県　木村和代　14歳）

私は今、「きね子」にこっています。『悪魔城ドラキュラ』は、ある地点から全然先に進めなくて、それっきりやってないのだ。さて、ファミ通編集部には、何人か女性編集者がいますが、みんなそれぞれ好みが違うのでオモシロイよ。『けっきょく南極大冒険』と『ぺんぎんくんウォーズ』しかやらない人や、半年おくれで『ポートピア連続殺人事件』を解いた人、朝早く来て人のいないところで『ツインビー』をやる人、何にもしてないような顔をしてお家で『グラディウス』をやってる人、とさまざまです。皆も今自分がどんなゲームをやってるか、とか、ゲームの感想文とか書いて送ってくださいね。誌上討論会をやりましょーっ!!

（『きね子』にはとうぶんハマりそうな編集者）

私の好きなゲームは『ドラゴンクエスト』です。最近のRPGはシューティング的な要素があってあまり好きじゃないんです。でもシューティングそのものなら好きなんですよ。『ツインビー』はかわいいし、『グラディウス』は音楽がかっこよくて、おもわず燃えるし……。『グラディウス』、このあいだやっと１周できました。編集部の方々は、きっとみなさんゲームが上手で「たかが１周で……」と思われるかもしれませんが、私にとってこの１周クリアーは上出来なんですよ。

（ガルちゃんと呼んで♡♡）

なにを隠そう、私は『グラディウス』のモアイにお会いしたことがありません。でも音楽はかっこいいよね。『ドラクエ』の音楽も大好き!!『ツインビー』なんて、おもわずウキウキ!!　ところで今編集部では「本人も意識しないハナ歌病」というのがはやっています。ハッと気づくと、『戦場の狼』や、『高橋名人……』なんかをくちずさんでいる自分……。あなたもそーゆーこと、ありませんか？

（気づくと『バレーボール』を歌いながら階段を昇っていく自分がコワイ編集者）

これからお正月にかけていっぱいゲームが発売されるけど、最近あんまり「これオモシロイッ」って言えるゲーム少ないと思うんですよね。これから発売されるゲームに期待しています。どんなゲームを買ったらいいか、ファミ通を読んできめたいと思っています。

（東京都　小林明美　16歳）

シビアなご意見ありがとう。やっぱり高いお金を出して買うんだもん、つまんなかったらガッカリしちゃうよね。ファミ通では読者の皆さんの意見を取り入れてレビューのページや、クロスレビューのページなんかをつくっているんだけど、少しは役にたてるかな。ピーチパイポストでも女の子むきのゲームをどんどん紹介していきたいと思っていますから期待してね!!

（とってもまじめな編集者）

クリスマス特別プレゼント

みんな大好きな山口一和先生の現代メルヘンクリスマスカードプレゼントでーす。

ピーチパイ特製のクリスマスカード、１枚１枚一和先生が手描でかいてくれました。抽選で10名様にプレゼントします。右のあて先に12月20日までに応募してくださいねっ!!

みなさんのいろんなご意見ご希望待ってます。

採用分にはガバスをお送りしますね

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
ピーチパイポスト係



新着ゲーム通信

待望の『ドラゴンクエストII』の続報をはじめ『火の鳥』『コスモジェネシス』『花のスター街道』『メルヘンヴェール』『新人類』『アルカノイド』など、メニューはもりだくさんだよ！

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

エニックス　1月下旬発売予定
5,500円

先号に続いて、大注目のロールプレイングゲーム『ドラクエII』の新しい情報だよ！

プレイヤーが操作する(そだてる)主人公は3人いるね。3人でパーティをくんで冒険するんだけど、最初は、ローレシアの王子ひとりだけでスタートするのだ。

彼はファイター、戦士。戦いには強いけど、魔法は使えない。戦闘力だけが強いのだ。

魔法は、ふたりの仲間しか使えない。

サマルトリアの城にいくと仲間に加わってくれる王子は、ビショップ、僧兵だ。彼は魔法も使えるし、武器で戦う力も一応ある。一番の魔法の使い手になるのが、ムーンブルクの王女サマだ。彼女はヒットポイントがのびないかわり、どんどんマジックパワーが強力になり、魔法をおぼえるのだ！

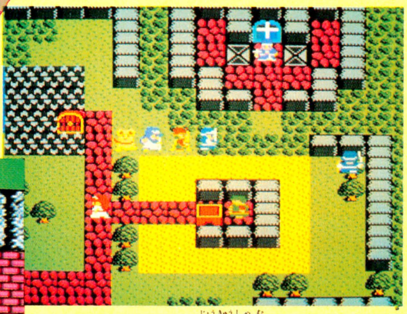
でも、3人目の仲間をさがしだせるのは、ゲームが半分くらいおわった時点らしい。それまではツラく、孤独な旅が続くのだっ！

鳥山明先生オリジナルデザインの敵たちは、マジシャン系をはじめ、なめくじやアリ、コブラ、ねずみ、スライムのやつらたちだ。なんだか気持ちの悪いやつが多いんだ。

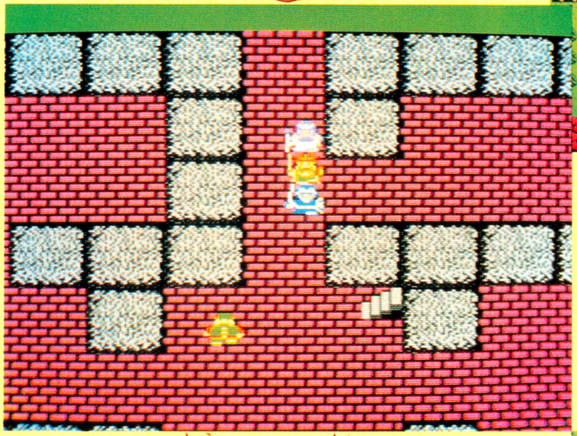
持ち物は8コだけしかもてない、と制限がキビシイので、今回は薬草などのアイテムはすこししかもてない。厳しいのだ！

RPGファンはぜったい欲しいゲームだ





⬆『ドラクエ』よりも上級者向け、というかRPGファン向けの難しいゲームなんだよ。

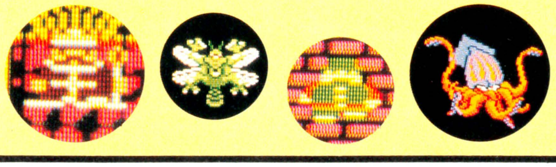


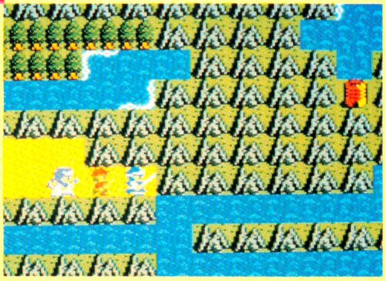


⬅上の緑のところは外の芝生だ。塔のなかには情報をくれる人もいるけど、敵もいるのだ。

これが塔の1階だよ！

⬇登場キャラたちだよ。初代『ドラクエ』とおなじく、ウインドウ表示にもなるのだ。敵は何匹も一緒にくるから、手ゴワイのだ。





※画面は開発中のものです

火の鳥 鳳凰編 我王の冒険

コナミ　1月4日発売予定
5,300円

火の鳥の彫刻を完成させるのだっ!

アニメのお正月映画『火の鳥』のゲームが、もうすぐ完成するよ。ヨコにスクロールするアクションアドベンチャーゲームだ。

主人公の我王が、16人の盗賊にうばわれた火の鳥の彫刻のカケラ16個をあつめるのが目的だ。まずは、大和時代の大和編。つぎに未来都市で敵と対決する来世編。さいごに原始時代の大古編。ぜんぶで16ステージに挑戦だ。

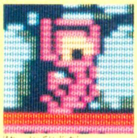
我王の武器は、彫刻師の命、ノミ。ピシュ、ピシュとノミをなげて、貴族、キツネ、カラスなどの敵をたおすのだ。

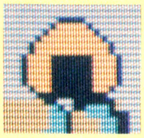
ゲームのミソになってるのが、敵を倒すとでてくる仏像のブロック。これを空中にペッとおいて、とびのって先に進むことができるんだ。土や天井のどこかにノミ攻撃をすると、ワープドアがあらわれることがよくある。ワープドアをさがすためにも、仏像ブロックはたくさんあつめておきたいアイテムだな。

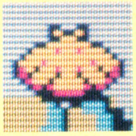
ほかにもアイテムはいっぱい。ゾロゾロとたっくさんのアイテムがでてくる、というのが特徴のゲームだから、有効に使おうね。

敵の攻撃をうけると、我王のライフパワーはへる。ライフパワーが0になったり、1ステージを4000秒以内でクリアーしないとゲームオーバーになるから、注意しよう。

宝箱にはアイテムがいっぱい!


羽　一定時間ムテキになれるんだ。

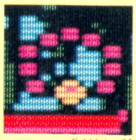

おにぎり　ライフパワーがアップするぞよ。


カイガラ　ライフゲージのMAXがあがるっ。


我王人形　1UPできる。カアイイでしょ。

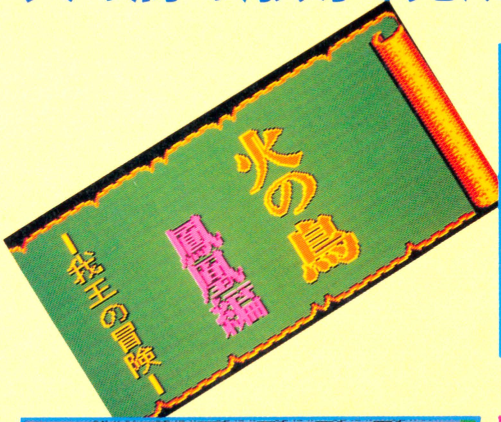

カガミ　とうめい人間になれる。ベンリだよ。


まがたま　テキのうごきが、ちょっととまる。


おじゅず　画面中の敵をぜんめつさせられる。

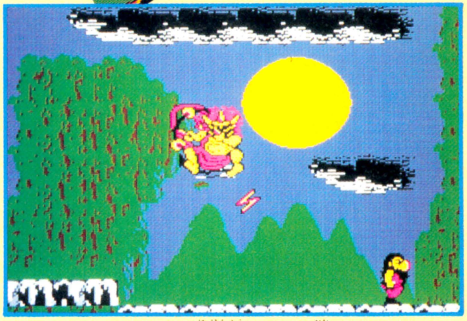

おさいふ　ボーナス点が500点もらえるよ。


ブーツ　氷のうえでもすべらないだよーん。



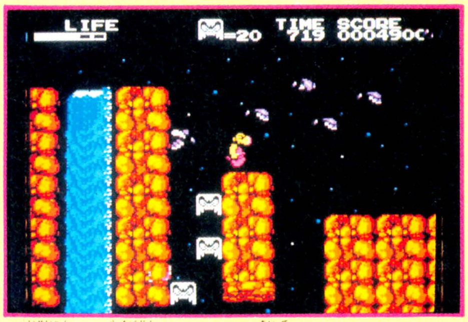
大和編


⬆最初は中国人みたいな貴族とたたかうんだよ。


⬆ボスキャラはとっても日本風なやつが多いのだ。

来世編

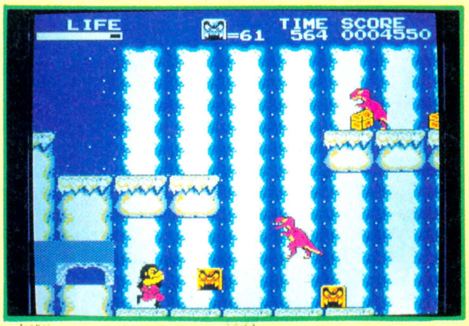

⬆急に未来都市になるのでビックリする。基地のなかですね。



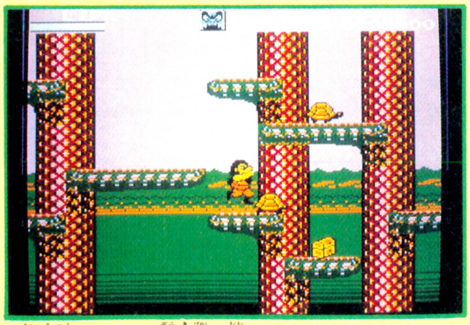
⬆来世編では宇宙人やアメーバを相手にたたかうのだ。

太古編


⬆氷河期はきれいなところだけどムズカシイのだ。



⬆恐竜のプテラノドンなんか攻撃してくるよ。コワイね。


⬆大古編はこーゆー雑木林が多くて、ヤヤコシイのである。

コスモジェネシス

アスキー　12月23日発売予定
4,900円

平和を守るため3D空間を飛ぶのだっ

宇宙の3次元空間をひとっ飛びする、3Dシューティングゲームだよーん。

主人公は、勇かんな戦士リオン。彼がコスモジェネシス号にのって、悪の星団レアリテに立ちむかうのだ。

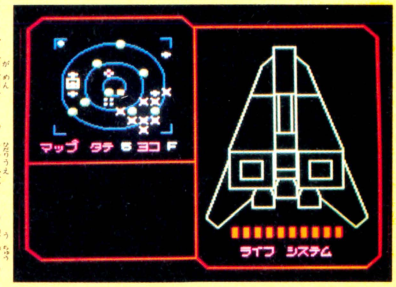
敵レアリテは9艦隊でやってくる。リオンたち人類の基地、コスモステーションめざして、じわじわと近づいてくるのだ。9艦隊すべてを倒して、平和をとりもどせ!

コスモジェネシス号の武器は、自機の左右から発射するビーム砲。前方、後方のレーダーをみて、敵を撃ちまくるのだ。敵の艦隊は全滅させないと復活してしまう。隠されているパワーアップアイテムをとってガンバロウ。

宇宙は100エリア。ここに8つの惑星とエネルギー補給などをしてくれる5つの中立基地がある。エリア間は、ワープしないと移動できないので、エネルギーが大切なのだ。

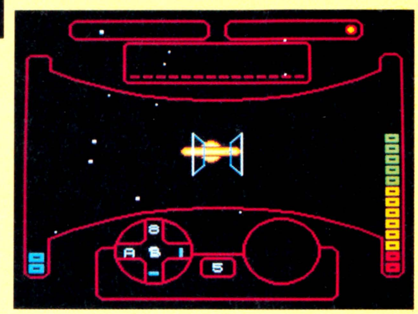


➡サブ画面だよ。左上がこの宇宙のエリアのマップだ。Xは敵がいるところ、口が自分のいるところだ。





⬅星に着陸すると、だれかがまってることもあるんだ。



⬅星がとってもきれいでしょ。照準をあわせて、テキをうつのだ!

※画面は開発中のものです

花のスター街道

ビクター音楽産業　1月発売予定
価格未定

1メガROMの芸能界のゲームだよっ!

レコード会社のビクター音楽産業が、芸能界を舞台にしたアクションゲームをだすよ。

主人公は17才の少年2人、ゴローとモエタだ。左右にスクロールする原宿や青山、渋谷の5ステージをクリアーして、最後はBUDOKANでコンサートを開くのが夢なんだ。

主人公2人を、プレイヤーは同時に操作する。ファミコン初のプレイ方法だね。

✚ボタンの左、右をおすと2人とも一緒に左、右へいく、とこれはフツー。でも✚ボタンの上をおすと、2人は右と左にはなれていき、下をおすと、2人はピューとくっついちゃうのだ。この特性をいかしてプレイされたい。

2人の武器はカリスマ波。これをビュンビュンなげて新人のアイドル歌手、女子大生、付き人、演歌歌手、TVディレクターたちをやっつけるのだ。ゴールドディスクや楽譜を集めて、プロダクションなどへ直行するのだ!



⬅ピンクの服がゴロー、ブルーがモエタなのだ。





➡2キャラ同時操作が面白いんだ。



➡わっ、写真雑誌のカメラマンが近づいてきたっ。カリスマ波で攻撃するのだっ!

※画面は開発中のものです

メルヘンヴェール

サン電子　　1月発売予定
3,200円(ディスクカード)

魔法の剣をあつめて、神々に会うのだ！

ファンタジックでキレイなロールプレイングゲームだよ。パソコンで大ヒットした本格的なゲームなんだ。

主人公はヴェイル。本当は王子さまだけど、魔法使いにのろわれて、魔物になってしまったのだ。しかも地のはてへ、ふっとばされている。はやくもとの国フェリクスへ帰り、王女を魔法使いの手からたすけだすのだ！

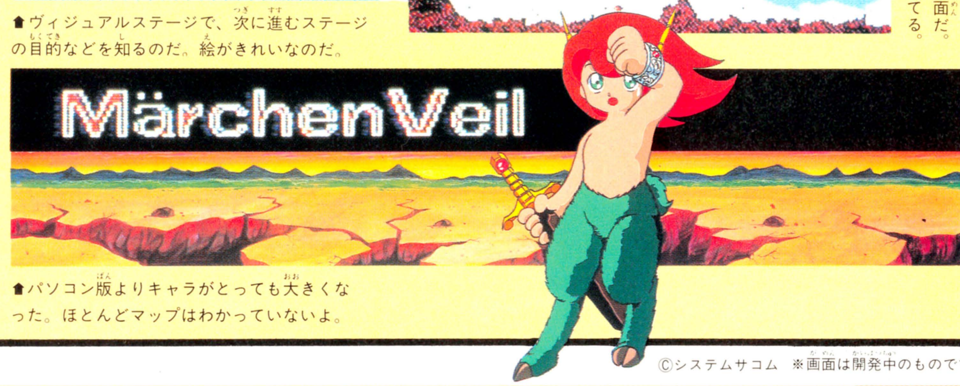
ヴェイルの武器は、剣と剣の先からでるマホーの弾。8つのステージの木のかげや岩場に出現するピクシーやトロウをねらいうちするのだ。ヴェイルのパワーがマックス（満タン）だと、ジャンプもできる。フルーツをたべて、ダメージをつねに回復しておくのだっ！

第1ステージでは、月の女神ルナとたたかって、オムニアのマントを手にいれ、太陽の神フェーブスにあいにいく。こうした神々にヒントをもらうと、フェリクスへ帰れるのだ。



⬆ヴィジュアルステージで、次に進むステージの目的などを知るのだ。絵がきれいなのだ。


⬅ゲームスタートしてすぐくらいの面だ。先に進むとガケなどで迷路風になってる。



⬆パソコン版よりキャラがとっても大きくなった。ほとんどマップはわかっていないよ。

新人類

リックスソフト　　1987年春発売予定
4,900円

原始時代のワイルドなサバイバルゲーム

ちょっと発売日がのびちゃったけど。来春にパワーアップしておめみえするのがサバイバルアクションゲーム『新人類』だ。これは、このところちまたで流行っていた新人類とはぜんぜん関係ナイ。原始時代に出現した人類の大先祖、新しい人類のマックスくんが主人公のゲームなのだっ。

マックスは、池をわたり、洞窟にはいり、大恐龍とたたかって、地のはてにあるパラダイスへつき進んでゆく。

敵に石をぶっけて気絶させ、そのあいだに画面のそとへケリだす、という2段階攻撃がマックスのワザだ。ヘビや鳥、カメといった古代生物(？)のほか、恐龍めがけて石をなげよう！　オノ、ヤリ、タイマツ、と武器をパワーアップさせると、もっと効率いいぞ。

各画面で矢印のさす方向にしか進めない、とユニークなスクロールパターンのゲームだ。




➡おたすけキャラの長州力をよぶには力マークアイテムをとる！


⬅デカキャラはなかなか迫力あるぞ。武器をパワーアップしておきたいね。


⬅夜になるとまっ暗になって、足をふみはずしやすくなる。コワイ。

アルカノイド

タイトー　1月下旬発売予定

価格未定

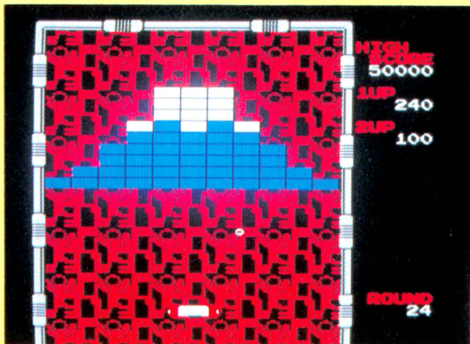
ゲームセンターで根強い人気を誇る！

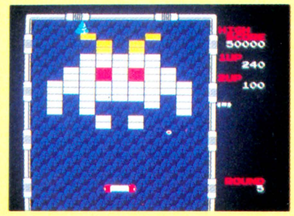
12号でもお知らせした進化したブロックくずし『アルカノイド』のいろんな面をご紹介！

横長の棒のようなスペースクラフト『バウス』で、エナジーボールをポンッ、ポンッとはねかえし、ブロックや敵を破壊するのだ。

面数は33面。インベーダー形、富士山形にならんだブロックをどんどんぶっこわすと、最後にはモアイがでてくるぞっ。モアイにボールをあててコワすと、次元要塞"DOH"の機能は停止し、異次元迷宮から脱出できるのだ！

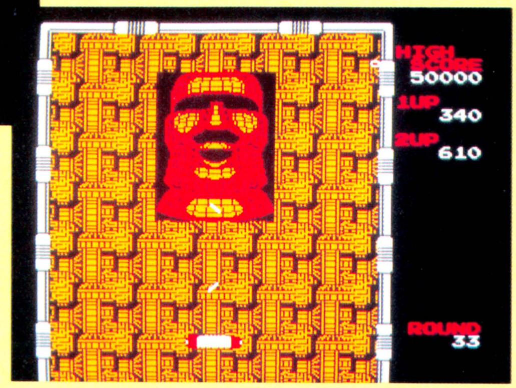
バウスのパワーアップアイテムは、横ハバがのびるエキスパンド。エナジーボールが3個になるディスラプション。バウスのレーザー砲へのパワーアップ、エナジーボールのスピードダウン、ボールをバウスでいったんうけとめて、ボタンをたたいて発射できるキャッチなどがある。必勝のカギは、このたくさんのアイテムにもかかっているのだ。

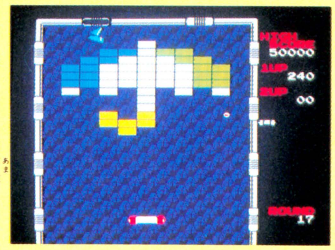




⬇これが33面のモアイ像なのだ。撃て、撃て、撃てっ。

⬅インベーダーだったりもして、たのしいのだ。





➡ホノボノタッチの雨がさは、ちょっとムズカしいかな。

⬆ではいくつか面をご紹介ね。まずは休火山の富士のお山だ。

※画面は開発中のものです

ファンタジーゾーン

サン電子　4月発売予定

価格未定

やったね！ セガのゲームの移植版だ！

期待をうけて、ついに噂が実現しちゃいました。セガマークIIIの大ヒットゲーム『ファンタジーゾーン』がファミコンに移植されるんだ。左右にスクロールする美しい国、ファンタジーゾーンを敵から守るゲームなのだ！

主人公は、オニギリみたいなシップのオパオパ。敵をたおして、お金をいーっぱいあつめて、パーツショップに行くんだぜっ。ワイドビームや、7ウエイショット、ヘビーボムなど、力のはいったパワーアップアイテムをしこたま買ってパワーアップするのだ。

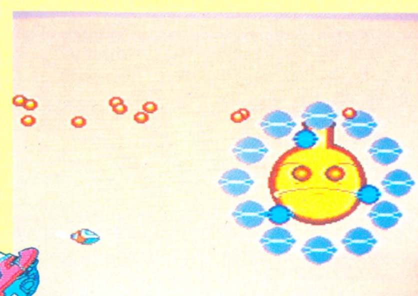
お花や雲のあいだ、背景にかくれるようにしてある敵の基地は、だんだんかたくなっていく。基地をぶっつぶさないと、ちっちゃくてウルサイ敵キャラが、どんどんわいてでてくるから困るのだ。パワーアップしてバシバシやっつけようぜ。ラウンドのおわりにいるデカキャラは大きくてかわいいけど強いのだ。



⬅ラウンド1はプラリーフ。基地もお花みたいにみえるデザインがミソ。女の子ファン多。

⬇最終1歩手前のラウンド、水の惑星ポカリアスだ。とにかく絵がみごとなゲームだ！





⬆2ラウンドのボスキャラだ。やつをたおすと、おカネが雨アラレのごとくふってくるのだっ。



⬆パーツショップのメニューだ。ラウンドごとに有効なブキはちがうよ。

 ※画面はセガマークIII版のものです

ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲

バンダイ　1月発売予定
3,300(ディスクカード)

3分間だけウルトラマンに変身できる！

科学特捜隊のハヤタ隊員が、3分間だけウルトラマンに変身するぜ！　ゼットンひきいる怪獣帝国にとらわれた4人のウルトラ兄弟をたすけだすのだっ。左右にスクロールする4ブロック(12ステージ)をクリアーして、ウルトラセブンやウルトラマンタロウを探しだそう。舞台は東京や無人島宇宙など。バルタン星人やニセウルトラマンをスペシウム光線でやっつけるのだ！　S21号にものれるよ。



⬆タイトルがかっこいいねっ！　マニアの人はぜったいもってるべきだよ。

⬇ウルトラマンが空をとんでゆく。ステージ1だ。ハヤタはビートルにものれるよ。





⬆地底怪獣ガボラと決闘するウルトラマンだ。3分間でハヤタにもどるぞっ。

プロゴルファー猿

バンダイ　1月発売予定
3,300円(ディスクカード)

ゴルフゲームの設定が少し変更になった

プレイヤーは天才プロゴルファー猿になって、36ホールのユニークなコースに挑戦しよう。猿が、単独で各コースに挑戦する1人プレイと、猿と影のゴルファーが対決する2人プレイモードとをえらべるよ。コースの種類は4種類。蜂の巣C．Cや龍が峰C．Cのほかにテクノ C．Cという都会のビル街のコースもある。ミスターXの手下のレッドスコルピオンやキングシーザーとプレイするのだ。



⬅ミスターXが、ブキミにわらっているタイトルのシーンなのだっ！



⬅左上の足あと表示をみながら、スタンスをきめることができるのはスゴイ。

ラビリンス

徳間書店　1月発売予定
4,900円

迷路のなかで仲間を作って魔王を倒せ！

ラビリンスってのは迷宮のこと。今年の夏に公開された映画のゲーム化なんだ。

魔王ジャレスにさらわれた弟をさがすため、女の子が迷宮にはいっていった。13時間以内に、13のステージの秘密をといて、弟をたすけるのだ。ゴブリンや怪物たちの攻撃はしつこい！　でも、友情のハートをあげると、仲間になって一緒に戦ってくれるキャラもいるのだ。アイテムを使うとクリアーしやすいぞ！



⬆アイテムを使わないとダメだ。



➡どこまでもつづく広い迷路の野原をあるくのだっ。



⬆ワイズマンにあうとヒントをくれる。あるきまわってさがそうね。

スーパーボーイ・アラン

サン電子　3月発売予定
4,900円(ディスクカード)

A面はゲーム、B面はドリルだよーん！

サン電子の知能ゲームシリーズ第2弾。分数のお勉強ができるアクションゲームだ。
木こりのアランは、巨大な木や岩石をうごかせるスーパーパワーのもちぬし。妹の病気をなおすクスリのガーバの実をさがしているんだ。丸太をゴロゴロおしたり、ひいたりして、敵をとじこめよう。1面には1問ずつ分数のたし算、ひき算、かけ算、わり算がでる。答えの数字を探さないとだめなんだよ。



⬆丸太をおしたり、ひっぱったりして敵をふうじこめるのだ。パズル的なとこもある。



⬆答えの数字の丸太をおすと正解したことになるんだ。小学3年生向けくらいかな。


➡160ページほどの、ぶあついドリルがついてくるから、ちゃんと勉強しよう。

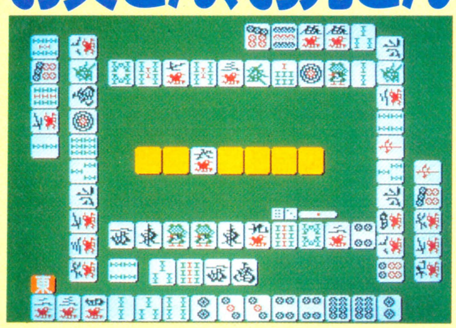
※画面は開発中のものです

プロフェッショナル麻雀　悟空

アスキー　12月24日発売予定
2,980円(ディスクカード)

お父さん、お兄さん、コレはイイですよ!

上級者も初心者もマンゾクさせてくれる麻雀のソフトが出ますよ。コンピュータ側の強さは3段階。食い断やウマの有無など、いくつものルールを自分で決められるのが嬉しいのだ。そのうえ研究モードをえらぶと、法明和尚や牛魔王という12人のメンバーと対戦できる。相手の手牌をみながら練習したり、同じ牌、同じ山でもいっかいやり直すことができるのだ。お正月はこれで決まりですね。


⬅本モノの雀卓みたいなグラフィックがうれしいですね。画面表示以外はパソコンの『プロフェッショナル麻雀』の移植。



⬆ウインドウが多用されてて、とってもみやすい。コンピュータ側はかなり強いので、くやしいのです。

※画面は開発中のものです

謎のゲーム 未確認情報



●こんにちは、万里子です。みなさんはこの冬に買うソフト、もう決めましたか？　12月に、たくさん発売されるけど、来年に入ってからもいっぱい出るのよ。ファミ通を参考に、しっかり計画をたてて、楽しんでね。
●今週はまず、カプコンの1987年の第1弾『ひげ丸』の情報から。ビデオゲーム版の『ひげ丸』とは、ずいぶんちがう内容のアクションロールプレイングゲームになるみたい。7ステージと隠された1ステージで構成されていて、マップは、とても広いんですよ。
●バンダイは、来年2月に『キン肉マンZ』と『ダーティペア』を、両方ともディスクカードで発売します。くわしい内容は、次号をまっててね。
●『北斗の拳2』も3月下旬〜4月上旬に東映動画から発売されるのです！
●ビック東海の新作はアクションRPGの『チェスターフィールド』。平和なガルドレド王国で、ゲモン将軍の反乱がおこり、カレン姫は国を脱出するの。でも彼女は海賊につかまり、チェスタンフィールド島にとじこめられてしまうのです。この可哀そうなお姫さまを救けるのが、あなたの使命。3月下旬にカートリッジで発売される予定です。
●ニチブツからは4月にアクションゲーム『ブービー・トラップ』が発売予定。
●アスキーが、1月下旬〜2月上旬に期待大のミュージックソフト『オトッキー』(ちょっとへんテコな題名ですね)をディスクカードで発売します。敵と戦ってオンプをあつめるゲームモードと、自由に演奏したり録音したりできるミュージックモード。それにしっかり作曲ができるミュージックエディターもはいっているのです。ゲームモードは、12面のアクションゲーム。プレイしている間じゅう、いろんな音がでてきて、万里子は大好きなゲームでした。
●東京書籍からも音楽ソフト『ファミリーシンセ いきなりミュージシャン』がカートリッジで、2月に発売されます。いろんな音で作曲できるんですよ。
●来年のソフトも面白そうですね。では、また来週。バイバイ!(森下万里子)

発売日スケジュール表

12月発売のゲーム

○アディアンの杖〈サン電子〉
12月12日/4,900円(ディスクカード)
○ドラえもん〈ハドソン〉
12月12日/5,500円
○謎の壁 ブロックくずし〈コナミ〉
12月13日/2,980円(ディスクカード)
○魔鐘〈アイレム〉
12月15日/5,300円
○光神話 パルテナの鏡〈任天堂〉
12月15日/2,600円(ディスクカード)
○水晶の竜〈スクウェア〉
12月15日/3,400円(ディスクカード)
○メトロクロス〈ナムコ〉
12月16日/3,900円
○キングコング2〈コナミ〉
12月18日/5,300円
○マドゥーラの翼〈サン電子〉
12月18日/4,900円
○ナイト・ロアー〈ジャレコ〉
12月19日/3,200円(ディスクカード)
○聖飢魔II 悪魔の逆襲〈CBSソニー〉
12月20日/4,900円
○消えたプリンセス〈イマジニア〉
12月20日/5,000円(ディスク、本、カセット)
○ブリーダー〈ソフトプロ〉
12月20日/2,980円(ディスクカード)
○コスモジェネシス〈アスキー〉
12月23日/4,900円
○プロフェッショナル麻雀 悟空〈アスキー〉
12月24日/2,980円(ディスクカード)
○エレクトリシャン〈ケムコ〉
12月25日/2,980円(ディスクカード)
○闘いの挽歌〈カプコン〉
12月26日/5,500円
○時空の旅人〈ケムコ〉
12月26日/4,900円
○クレイジークライマー〈ニチブツ〉
12月26日/5,300円(専用スティック付)
○飛龍の拳〈日本GAME〉
12月27日/5,500円
○レイラ〈デービーソフト〉
12月中旬/5,300円
○アップルタウン物語〈スクウェア〉
12月下旬/3,400円(ディスクカード)
○ディープ・ダンジョン 魔洞戦紀〈スクウェア〉
12月下旬/3,400円(ディスクカード)
○ウルトラマン〈バンダイ〉
12月下旬/3,300円(ディスクカード)
○プロゴルファー猿〈バンダイ〉
12月下旬/3,300円(ディスクカード)
○陸上編〈バンダイ〉
12月/4,500円(ファミリートレーナー用)

1月発売のゲーム

○火の鳥 鳳凰編 我王の冒険〈コナミ〉
1月4日/5,300円
○ドラゴンバスター〈ナムコ〉
1月7日/4,900円
○リンクの冒険〈任天堂〉
1月14日/2,600円(ディスクカード)
○ザ・ブラックバス〈ホット・ビィ〉
1月20日/5,300円
○ココナワールド〈ソフエル〉
1月20日/価格未定(ディスクカード)
○ファミリー囲碁(仮題)〈任天堂〉(D)
1月中旬/2,500円(予価)(ディスクカード)
○ドラゴンクエストII悪霊の神々〈エニックス〉
1月下旬/5,500円
○アルカノイド〈タイトー〉
1月下旬/価格未定
○アテナ〈エス・エヌ・ケイ〉
1月下旬/価格未定(ディスクカード)
○ポケットザウルス(仮題)〈バンダイ〉
1月/5,500円
○ラビリンス〈徳間書店〉
1月/4,900円
○花のスター街道〈ビクター音楽産業〉
1月/価格未定
○マラソン編〈バンダイ〉
1月/4,500円(ファミリートレーナー用)
○メルヘンヴェール〈サン電子〉
1月/3,200円(ディスクカード)
○謎のマガジンディスクナゾラーランド〈サン電子〉
1月/2,900円(ディスクカード)
○マイケルのEnglish大冒険〈スコーピオンソフト〉
1月/2,800円(ディスクカード)
○オトッキー〈アスキー〉
1月下旬〜2月上旬/価格未定(ディスクカード)

2月発売のゲーム

○ゴルフ〈任天堂〉
2月14日/2,500円(ディスクカード)
○レリクス〈ボーステック〉
2月25日/価格未定(ディスクカード)
○トップルジップ〈ボーステック〉
2月25日/価格未定(ディスクカード)
○アルゴスの戦士〈テクモ〉
2月中旬/価格未定
○キャプテン翼〈テクモ〉
2月中旬/価格未定(ディスクカード)
○タッチ ミステリー・オブ・トライアングル〈東宝〉
2月/4,900円
○ファミリーシンセ いきなりミュージシャン〈東京書籍〉
2月/価格未定
○キン肉マン2〈バンダイ〉
2月/3,300円(ディスクカード)
○ダーティペア〈バンダイ〉
2月/3,300円(ディスクカード)
○スーパーロードランナー〈アイレム〉
2月/価格未定(ディスクカード)
○風雲少林拳(仮題)〈ジャレコ〉
2月/価格未定(ディスクカード)
○ウインターゲームス〈ポニー〉
2月/価格未定(ディスクカード)
○セクションZ〈カプコン〉
2月/価格未定(ディスクカード)
○ダンプ松本〈サンリツ電気〉
2月〜3月/価格未定

3月発売のゲーム

○スパイVSスパイII(仮題)〈ケムコ〉
3月下旬/価格未定
○チェスターフィールド〈ビック東海〉
3月下旬/価格未定
○ひげ丸(仮題)〈カプコン〉
3月/価格未定
○ジェニー〈タカラ〉
3月/価格未定
○エアロビクス編〈バンダイ〉
3月/4,500円(ファミリートレーナー用)
○新宿中央公園殺人事件〈データイースト〉
3月/価格未定(ディスクカード)
○地底大陸オルドーラ〈サン電子〉
3月/4,900円(ディスクカード)
○スーパーボーイアラン〈サン電子〉
3月/4,900円(ディスクカード)
○北斗の拳2〈東映動画〉
3月下旬〜4月上旬/5,300円

4月以降発売のゲーム

○ファンタジーゾーン〈サン電子〉
4月/価格未定
○ブービー・トラップ〈ニチブツ〉
4月/価格未定
○水戸黄門〈サン電子〉
4月〜5月/価格未定
○皇帝の闇(仮題)〈サン電子〉
5月/価格未定(ディスクカード)
○ミラクルロピット 2100年の大冒険(仮題)〈キングレコード〉
春/価格未定
○森田の将棋〈セタ〉
春/価格未定
○新人類〈リックスソフト〉
春/4,900円
○ウルティマ〈発売元未定〉
7月14日/価格未定

発売日未定のゲーム

○信長の野望〈光栄〉
○ボールブレイザー〈ポニー〉
○ピットストップII〈ポニー〉
○エイリアン2(仮題)〈スクウェア〉
○ザナドゥ〈ハドソン〉
○ランボー〈パック・イン・ビデオ〉
○スクランブル21〈ビクター音楽産業〉
○ガンスモーク〈カプコン〉
○ラッシュアンドクラッシュ〈カプコン〉
○ヘラクレス 闘人魔境伝(仮題)〈データイースト〉
○魔獣の森伝説〈イマジニア〉(D)
○夢工場(仮題)〈フジテレビ〉(D)
○パルプス(仮題)〈任天堂〉(D)
○エクスカリバー(仮題)〈スクウェア〉(D)
○シカゴ・コネクション(仮題)〈スクウェア(D)
○ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン(仮題)〈スクウェア〉(D)
○ライジン(仮題)〈スクウェア〉(D)
○ヒスパーニ(仮題)〈スクウェア(D)

※黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。

CALENDAR 1986–1987

12/7–1/3

12	日	月	火	水	木	金	土
	・	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31	・	・	・
	・	・	・	・	・	・	・

1	日	月	火	水	木	金	土
	・	・	・	・	1	2	3
	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16~17	
	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30	31
	・	・	・	・	・	・	・

日	月	火	水	木	金	土
12/7	8 月刊ログイン 1月号発売 定価520円	9	10 ビートたけしの挑戦状 発売(タイトー)5,300円 プロ野球 ファミリースタジアム 発売(ナムコ)3,900円	11 シャーロックホームズ 発売(トーワチキ)5,000円	12 ファミコン通信 14号(12月26日号)発売 アディアンの杖 発売 (サン電子)5,500円 (ディスクカード+テキスト) ドラえもん 発売 (ハドソン)5,500円	13 謎の壁 ブロックくずし(仮題) 発売(コナミ)2,980円(ディスクカード)
14	15 消えたプリンセス発売 (イマジニア)5,000円 (ディスクカード、本、カセット) 魔鐘 発売 (アイレム)5,300円 光神話パルテナの鏡発売 (任天堂)2,600円 (ディスクカード)	16 メトロクロス 発売 (ナムコ)3,900円	17	18 キングコング2 発売 (コナミ)5,300円 マドゥーラの翼 発売 (サン電子)4,900円	19	20 聖飢魔II 発売 (CBSソニー)4,900円 時空の旅人 発売 (ケムコ)4,900円 ブリーダー 発売 (ソフトプロ)2,980円(ディスクカード)
21	22	23 コスモジェネシス 発売(アスキー)4,900円	24 プロフェッショナル麻雀 悟空 発売 (アスキー)2,980円 (ディスクカード)	25 エレクトリシャン 発売(ケムコ)2,980円 (ディスクカード)	26 ファミコン通信 '87年1・2合併号 (1月23日号)発売 クレイジークライマー 発売(ニチブツ)5,300円 (専用スティック付) 闘いの挽歌 発売 (カプコン)5,500円	27 飛龍の拳 発売 (日本GAME)5,500円
28	29	30	31	1987 1/1	2	3



ファミ通㊙情報部

禁断 KIN DAN

図書券 5,000円

ファミ通チケット 2,500ガバス

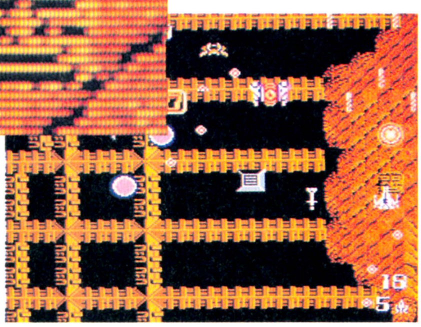
●ザナック ©ポニー

はやくも発見！ ワープ航法っ!!

埼玉県　船越康夫　（会員番号151601）



⬆これがワープの鍵を握っているイコンだ！



笑っている聖像を撃て!!

人工知能を搭載した究極のシューティングゲーム『ザナック』の秘技をはやくも公開だ!!

『ザナック』は全部で12のエリアがあるけど、1つのエリアがまたえらく長い。もし、全マップを公開すると、幅1センチぐらいに縮小しても、10数ページにもなってしまうとのことだ。

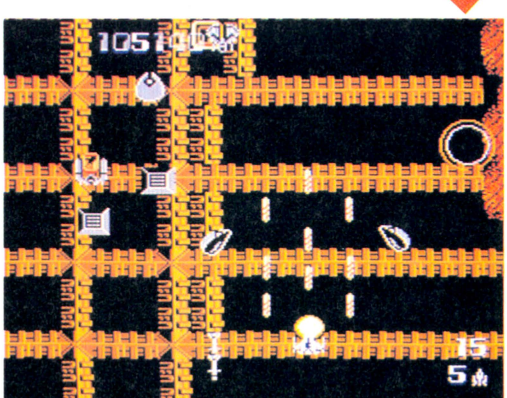
そこで、とにかく先の面を見たいというキミに、ワープ航法の秘密を教えてしまおう。

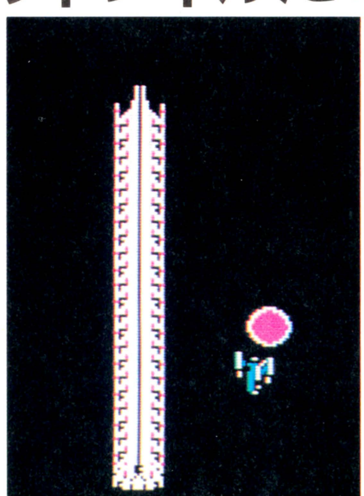
ゲームを進めていくと、地上にイコンと呼ばれる聖像があるよね。そのイコンを撃つとボール状のエナミーイレーサーが出る。これを取ると画面上の敵が全滅するわけだが……。

イコンの中には、ときたま笑った顔のイコンが出ることがある。この笑った顔のイコンがワープ航法の秘密を握っているのだ。

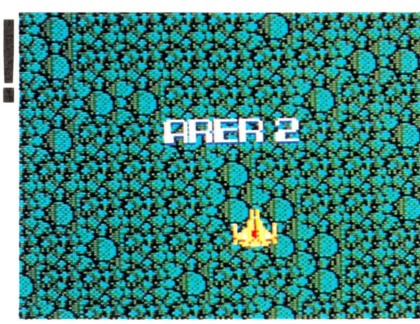
これが ワープトンネルだっ!

笑った顔のイコンを撃ちエナミーイレーサーを出したら、取ってはならない。しばらく放っておくのだ。すると……。





⬆ワープトンネルに入ると、ビヨヨーンと機体が伸びて、めでたく次のエリアへワープする!!



エナミーイレーサーのまん中にポッカリと穴が開き、徐々にその黒々とした穴が拡がっていく。これこそがワープ航法を可能にする秘密のワープトンネルなのだ!!

ワープトルネルに飛び込むと、各エリアの要塞を撃破したときと同じように、ビヨーンと機体が伸びて、次のエリアにワープする。

しかし、ワープをすると、人工知能がコイツはただ者ではないと判断して、敵の攻撃レベルがグンと上がってしまうぞ。

の秘技！ NO HI GI

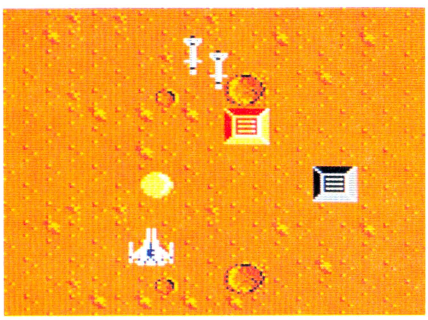
新作ゲームが毎日のように発売されると、禁断の秘技に届くはがきもグンと多くなる。このぶんだとお正月は、編集部がはがきの山でうもれてしまうんじゃないかと、いまからウレシイ悲鳴をあげている今日この頃。

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,500ガバス

●ザナック ©ポニー

究極の3連ワイドビームだっ!!

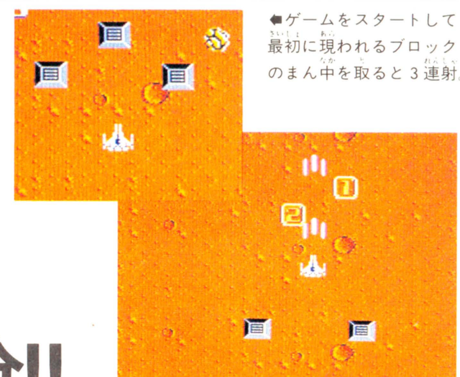
神奈川県　柴田敦志　（会員番号596331）



パワーチップを20個集めろ!!

ザナックは８種類の特殊ウェポンの他に通常のビーム砲もブロックを壊すと出てくる黄色いパワーチップを集めることで、５段階にパワーアップするよね。

さらに、パワーチップを20個集めると究極の３連ワイドビームにパワーアップする。

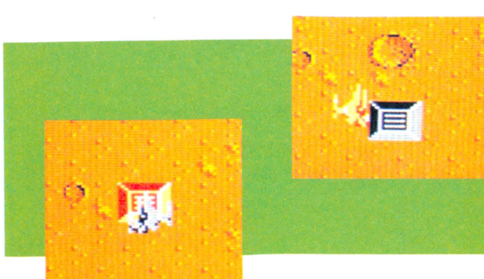


⬅ゲームをスタートして最初に現われるブロックのまん中を取ると３連射。

パワーチップが隠れているブロックに体当たりすると5個分!!

パワーチップを20個も集めるのは、タイヘンだ。そこで、いい方法を教えよう。パワーチップが入っているのであろうブロックに体当たりをすると、パワーチップ５個分、パワーアップするのだ。しかし、超能力者でもないかぎり、どのブロックにパワーチップが隠れているかを見分けるのは難しい。まちがってパワーチップの入っていないブロックに体当たりすると当然やられてしまう。

で、どーするかと言うと、パワーチップを取った一瞬、ザナックが無敵になるのを利用して体当たりするのだ!!



⬅パワーチップを取った一瞬、無敵になる。その間に体当たりするのだ。



図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,816 ガバス

●銀河伝承 ©イマジニア

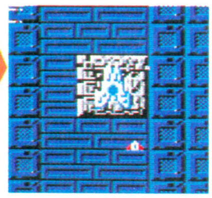
壁をすり抜けて未体験ゾーン!!

大阪府　宇高賢治　(会員番号900195)

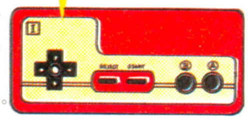


ウリュー発射!

入り口発見!!



コントローラーIの✚ボタンの左下をずっと押したままにする



✚ボタンの左下だけでなく左上、右下、右上でもできる。よーするにななめ方向ならよい。

地表に着陸!!



⬅ウリューで地表に降り立ったサトル。✚ボタンは押したまま。

まず、どのエリアでもいいから、地表への入り口が見えたら、ドッキングする。Aボタンを押してウリューを発進させたら、コントローラーIの✚ボタンの左下を押し続けよう。

しばらくディスクを読み込むが、ずっと✚ボタンの左下を押してるように。すると、地表についたウリューからサトルが降り立ったとたん、手前の壁の中へズズンと入り込んでしまうのだ。



⬅✚ボタンから指を離すと壁の中にはまってしまうぞ。

正統派　壁すり抜け技はこーやるのだ!!



⬅✚ボタンの右を押している状態から、いきなり左上に入れる。



⬅タイミングが合うと、壁の中へ入る。なれればカンタンだぞ。



⬅壁の中をズンズン進んでいくと、バグってしまう!!

図書券 1,000円
ファミ通チケット 525 ガバス

●銀河伝承 ©イマジニア

あらまぁ、アラームが止まっちゃった!!

兵庫県　楠葉精一　(会員番号900196)

『銀河伝承』のBGMってケッコーいいんだよね。でもさ、いい気分でゲームをしていると、ライフが残り少なくなって、例のピッピッピッという警告音が鳴りだすでしょ。

あの警告音って、ライフを増やさないかぎり、ずっと鳴っていて、ちょっとウルサイと思わない？　せっかくのBGMがだいなしだ。

てなわけで、秘技の登場なのだ。宇宙面でも、地表面でも、あのピッピッピッという警告音が聞こえてきたら、セレクトボタンをポンポンと2回押すだけでいいのだ。

ピッピッピッ

音が鳴り出したら
セレクトボタンを
2回押す



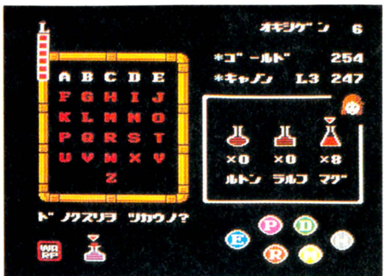
⬆もう、ピッピッピッという警告音に悩まされることはない!?

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,603 ガバス

●銀河伝承 ©イマジニア

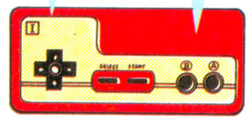
ルトンの薬が使いほうだい!?

京都府 園田和男 (会員番号900197)

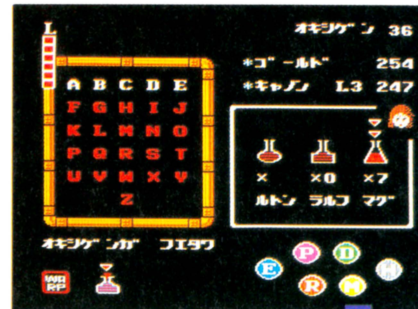


⬅メニュー画面でマグの薬を選ぶ。

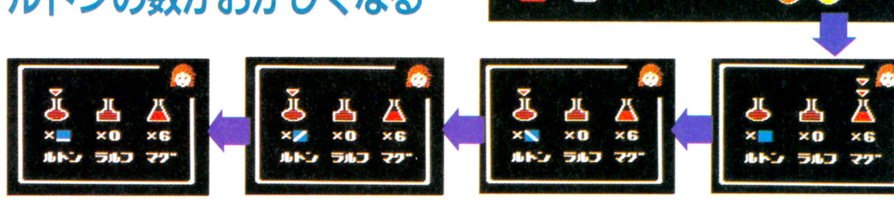
メニュー画面でマグの薬を選び
コントローラーⅠの✚ボタンの
上を押しながらAボタンを押す



▽が2つも表われた!



ルトンの数がおかしくなる



薬の効用



ルトン
ライフが残り少なくなったら、この薬で回復させよう。



ラルフ
お金(ゴールド)が増えてしまうという夢のような薬だ。



マグ
地表面では貴重なオキシゲンを増やすことができるぞ。

薬は欠かすことのできない重要なアイテムだよね。でも、どの薬も最大で8個までしか持てないのがツライところ。とくにライフを回復してくれるルトンをもっとたくさん持てたら……。

そこで、メニュー画面で薬を選んだら、マグの上に矢印を持っていき、コントローラーⅠの上を押しながら、Aボタンを押してみよう。

すると、マグの上に矢印が2つ表われてオキシゲンが増えるのは、あたりまえとしても、ルトンの残り数の表示がおかしくなっちゃう。

こーなると、次からルトンを使ってライフを回復させても、表示がどんどんおかしくなるだけで、何回でもルトンが使えてしまうのだ。いいのかなァ、こんなズルしちゃって!?

図書券 1,000円
ファミ通チケット 525 ガバス

●銀河伝承 ©イマジニア

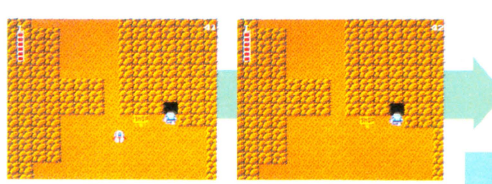
ウリューの大胆な出現!

兵庫県 大橋挙吾 (会員番号900198)

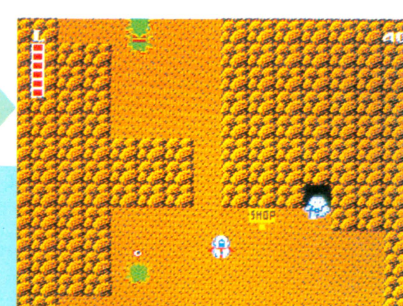
お店の前に車を止めて、ちょっと買い物を済ませて外に出てみたら、自分の車がなかったりしたら、あわてちゃうよね。とくにファミ通編集部のある南青山は駐車違反にキビシイのだ。おっと、これはカンケーなかった。

ウリューを店の前に止めて、買い物を済ませ、外に出てみると、ウリューがない!! といってもレッカー車に持っていかれたわけではないので、ご安心を……。

コントローラーⅠのBボタンを押せば、ほらっ、ウリューがパッと現われたでしょ。



店に入る前にBを押す
一度店に入って出てき
たらもう一度Bを押す



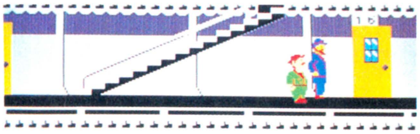
図書券 3,000円

ファミ通チケット 1,813 ガバス

●ミシシッピー殺人事件 ©ジャレコ

死体なき殺人事件!?

大阪府　木村優一　(会員番号804847)



ゲームをスタートしたら16号室へ直行するのだ!!

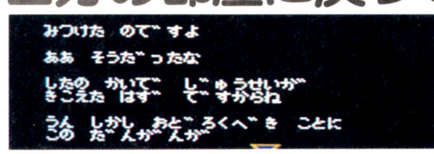
ゲームスタートしてから、誰にも会わずにいきなり16号室に行ってみよう。ただし部屋に入ったらすぐ✚ボタンの下を押してナイフをよけるのを忘れないようにね。で、机を探すと弾丸が出てくるのでそれを取り、部屋に持ち帰って調べてみると、アレ？　何かヘン。

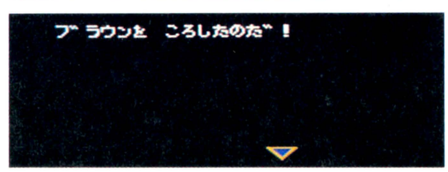
いきなり2人が〝ブラウン〟だの〝銃声〟だのあげくは「この弾丸がブラウンを殺した」など推理を始めちゃうのだ。なんで？　まだ殺人事件は発覚してないのに。まるで2人で推理ゴッコしてひまつぶしてるって感じだぜ。





自分の部屋に戻って弾丸を調べる







図書券 1,000円

ファミ通チケット 824 ガバス

●ミシシッピー殺人事件 ©ジャレコ

デルタプリンセス号が大爆発!!

京都府　高見清史　(会員番号900201)

タイトル画面が出てスタートボタンを押すと、「セントルイスをでて、こうだいなるミシシッピー……」という文が出てくるけど、このときにリセットボタンを押したままの状態にしておくと、ありゃありゃ！　デルタプリンセス号がごちゃごちゃに壊れて、大爆発を起こしてしまうのだっ!?　こりゃ大変だぜ。

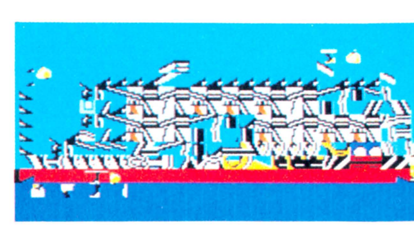
殺人事件が起こったもなにも、すでに船そのものが壊れちゃうんだから、翌日の朝刊の第1面にデカデカと載っちゃうだけでなく、もう世界中大さわぎになるだろうね。

もしかすると、ミシシッピー殺人事件の犯人が、事件の発覚をおそれて爆弾をしかけたのかも。ま、ウソもこのへんでやめとこっと。



ゲームがスタートしたら
すぐにリセットボタンを
押したままにする





図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,811ガバス

●ミシシッピー殺人事件 ©ジャレコ

ネルソン提督は女装趣味!?

茨城県　河田賢治　（会員番号703121）

階段を上る途中でAボタンを押す!!

まず、20号室のテーラーさんを誘い、3人で階段を上っていく途中でAボタンを押して、"あるく・さがす"の表示を出す。そして、表示を出したままネルソン提督の部屋に行ってみると……あれ？ ネルソンさんがいない。

せっかく来たのに残念だな。ところがここでAボタンを押すと、あららテーラーさんがいきなり提督に変身しちゃって「ようこそ」なんか言ってるじゃありませんか！ げげー提督って女装してたわけ？ 気持ちわるーい。



⬆つまり1画面に3人までしか登場できないわけだ。



⬆赤い服の人はテーラーさんのはずなんだが。



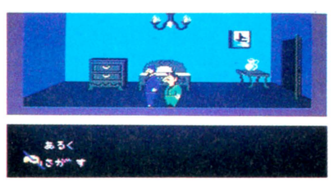
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,495ガバス

●ミシシッピー殺人事件 ©ジャレコ

これならナイフをかわせるぞっ!!

大阪府　下地盛雄　（会員番号900199）

上の技と同じように階段の途中でAボタンを押してコマンドを出したまま16号室に行くと、なんと仕掛けナイフが飛んで……来ない。コマンドを消さない限り大丈夫なのだ。これは1号室の落とし穴でも使えるぜ。便利だね。



⬅部屋の下に行ってからコマンドを消せば、ナイフはよけられるよ。ラクに弾丸が取れるね。

コマンドを消すとナイフが飛んでくる!



図書券 1,000円
ファミ通チケット 903ガバス

●ミシシッピー殺人事件 ©ジャレコ

誰もいない24号船室の怪!?

千葉県　佐久間キミエ　（会員番号900200）

事件が発覚すると容疑者の人たちと話ができるようになるでしょ。そうなったら、1人ひとり「ついてきてくれないか」と言っては24号室へ連れていってみよう。すると……。

ね、だーれも24号室には入ってきてはくれないでしょ。どうしてなんでしょうねぇ。何のヘンテツもないただの空き部屋で、こわいことなんか、なーんにもないのにへんなの。

24号室に入ってくれないのはなぜ!?





ファミコン通信新年1・2合併号は12月26日(第4金曜日)発売です

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,998 ガバス

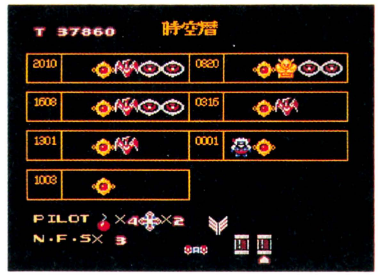
●スーパースターフォース ©テクモ

クレオパトラが出現したぞ!!

神奈川県　佐々木恵一　(会員番号208854)

時の秘石を7個集めたら……



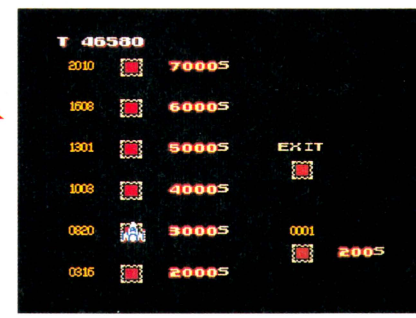


⬆➡おーっ!!　ついに時の秘石を7個集めたぞっ！このままラストに向かってもいいんだけど、その前に。

時空暦の中をグルグルと飛び続ける『スーパースターフォース』。このゲームの最終目的は、暗黒星ゴーデスの謎を解くことにあるのだが、どうもその謎というのが一筋縄じゃいかないようなのだ。

だが、その混沌とした中にも明かるい未来を約束してくれる女神が微笑んでくれていた。その名もクレオパトラ。7つの時の秘石を集めたら、クレオパトラを探しに時空暦0820年に行ってみることだ！

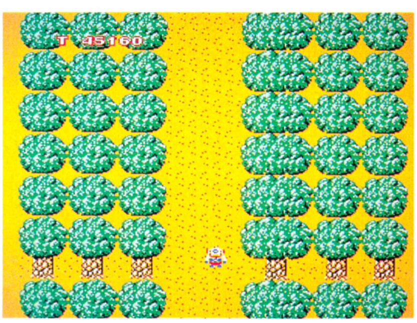
時空暦0820年へ飛べ!!



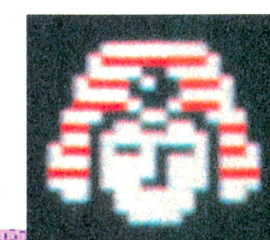
⬆とにかく、何も聞かずに時空暦0820年に飛んでくれ。何で今さらと思うなかれ。これが解決への糸口なのだ。

着陸地点に降りろ！

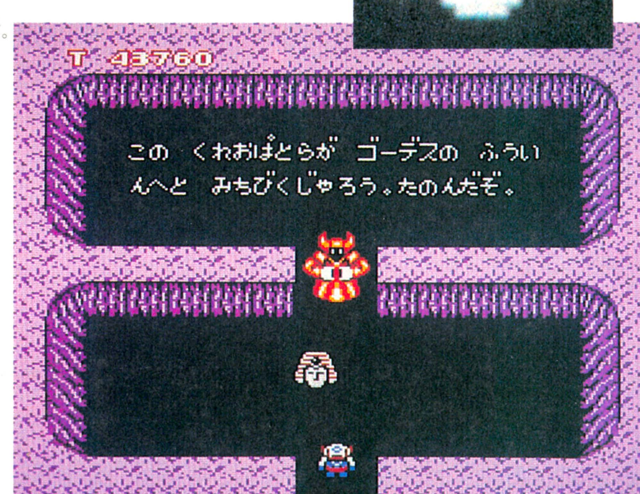


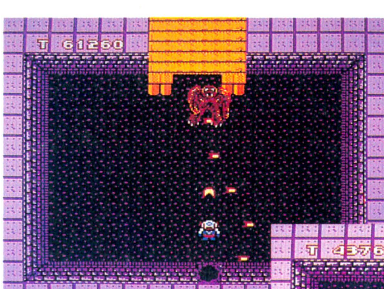


クレオパトラだっ!!

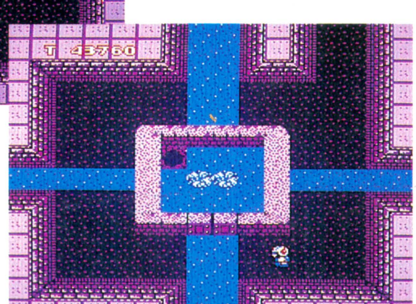


➡中に入るとなぜかノルムの店。そしてクレオパトラの像が。ノルムの言葉もなんだか意味ありげだな。





⬆ウォーターホルガーを倒さなくても入れるのだ。



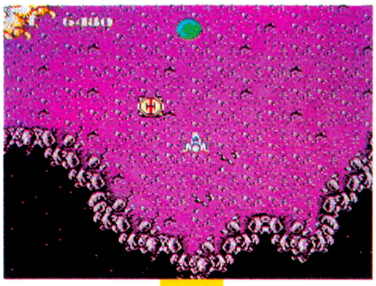
➡空間の泉に、地下への入り口があるぞっ!!　入るべし

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,501ガバス

●スーパースターフォース ©テクモ

エル・ガ・ラリオスの核をつぶせ!!

東京都　出村　稔　(会員番号900211)



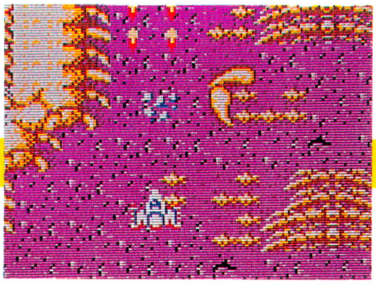
➡時空暦2010年に出現したラリオス。今のうちに照準を合わせよう。



➡あっ、目玉おやじだ! なんてね。とにかく連射でブッ放しちゃおうぜ。

前作『スターフォース』ではラリオスが合体する前に倒すとボーナスがもらえたから、今度のエル・ガ・ラリオスにも、もしかするとボーナスがあるかもしれないと思っていた諸君、ピンポーンの大正解だぜっ!
核の部分が出現して、中の目ん玉がウインクしたら、合体パーツが集結する前までに連射で倒すのだ。4,500タイムもらえるぞ。

タイムボーナス4500!!



⬆やっぱアスキースティックIIターボがいいね。



⬆10980－6480＝4500だぜ。これは大きいよな!

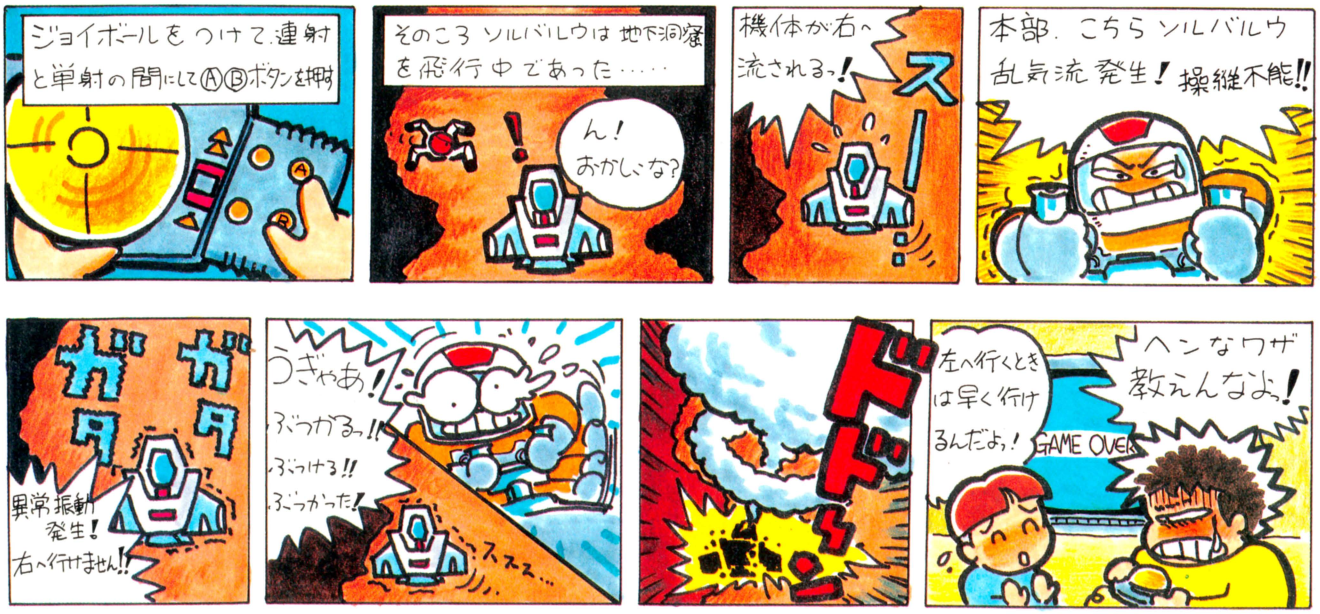
図書券 1,000円
ファミ通チケット 857ガバス

●スーパーゼビウス ©ナムコ

うっ、乱気流だあっ!?

愛知県　平野文久　(会員番号900212)

まずジョイボールを接続し、連射と単射の中間にメモリを合わせてA、Bボタンを押すと左方向に流されるぞ。



N. MAKINO

ファミコン通信新年1・2合併号は12月26日(第4金曜日)発売です

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,501ガバス

●スーパースターフォース ©テクモ

新装開店!! ノルムのショップ!!

愛知県　石原康州　(会員番号900202)

入り口が見えたらわざとやられる!!

ゲームをスタートして、ちょっと先に進むと、暗黒大陸の上にノルムの店の入り口が見えるよね。入り口が見えたら、すぐに、画面の下のほうで、わざとやられよう。

次のネオファイナルスターが画面に現われると、ノルムの店の入り口が宇宙空間にある。



⬅暗黒大陸にノルムの店の入り口を発見っ!!



➡画面の下のほうで、わざとやられてみようぜ!!

おやっ こんなところにノルムの店が!?



⬆宇宙空間にノルムの店の入り口が!?

図書券 1,000円
ファミ通チケット 716ガバス

●スーパースターフォース ©テクモ

ビームが背中から出る!!

熊本県　福田雅之　(会員番号900203)

ノルムの店に入ったら、動かないで弾を撃ってみよう。よく見るとパイロットの背中から弾が出ているぞ。弾の向きも逆みたいだね。

ノルムの店に入ったら、そのまま動かずにコントローラーⅠのAボタンを押す



⬆背中から弾を撃つとは、器用なヤツだ!!

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,015ガバス

●スーパースターフォース ©テクモ

バクダンが消えちゃった!!

東京都　岩村了一　(会員番号509120)

暗黒大陸の地下迷宮に入ったら、爆弾がぜったい必要だ。そこいらじゅうの壁を爆破していけば、思わぬ秘密の抜け穴があいたりすることもある。でも、爆弾は9個までしか持てないから、すぐになくなっちゃう。しょーがない。ノルムの店で買ってくるか……。

店に入ったら、いちどサブ画面にしてごらん。そして、また店の画面に戻すと、まだ買ってもいない爆弾が消えているではないか!!　で、爆弾が置いてあった場所に行ってみると、ちゃんと買えたりするわけだな、これが。

ノルムの店で1度アイテム画面にする!!



⬆おじさーん、爆弾ちょーだい!!



⬆サブ画面で爆弾の数をチェック。



⬆戻ってみると、爆弾がないぞ!?

図書券 3,000円

ファミ通チケット 1,525 ガバス

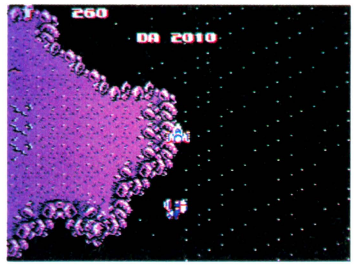
●スーパースターフォース ©テクモ

宇宙空間で爆弾がバクハツ!?

大阪府　泉川憲司　(会員番号900204)



⬆爆弾をセットしたら、大急ぎで店の外へ。



⬆宇宙に出ると、後ろにヘンナキャラが出現。





⬆出現したとたんに、ドドーンと大爆発する。

私をこんな顔にしたのは誰だっ!?



店の中に爆弾をセットすると、なぜかノルムの商人の顔が欠けてしまう。

爆弾を仕掛けたら、すぐ店から出る!!

ノルムの店の中では、いろいろとヘンナ現象が起きるね。で、こんどは何をするのかというと、爆弾を買ったあと、店の中に爆弾をセットして、爆風に巻き込まれないよーに、大急ぎでノルムの店から外へ飛びだすのだ。

宇宙空間に出て、ひと安心。ふふふっ、いまごろノルムの店はこっぱみじんに……などと思っていると、ネオファイナルスターの後ろにヘンナキャラが出て、ドドーンと大爆発を起こすのだ。どーしてこーなるの!?

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,007 ガバス

●スーパースターフォース ©テクモ

爆弾がワープしちゃった!!

青森県　神暢　洋　(会員番号900205)



⬅爆弾をセットしたら、すぐにとなり面へ行ってみよう!!

爆弾を仕掛けて、画面をスクロールさせると……



⬆画面がスクロールすると、爆弾が変な場所に出現!!



⬆そんなところで爆発しても、なんにもならないよ!!

『スーパースターフォース』がシューティングゲームだと思っているキミはあまい!! どっちかというと、このゲームは謎解きのほうに重点が置かれているのだ。

地下迷宮に入ったら、壁を爆弾で破壊してみるのも1つの手だ。えーと、ここの壁はもう壊れるかどーか試したよな……なんてやっていると、爆弾を置いただけで次の面へスクロールさせちゃったりすることがある。

すると、前の面でセットしたはずの爆弾がちゃっかりと、やってきた面に鎮座ましましているではないか!!

まあ、ある程度ゲームをしていれば、誰でも見つけることができる秘技だね。

ところで、みんなはもう、時空暦の秘密を解き明かしたかな? 必ずしもハッピーエンドとはかぎらないぞ。でも、なるほどそーだったのか!! と感動すると思うよ。

図書券 1,000円

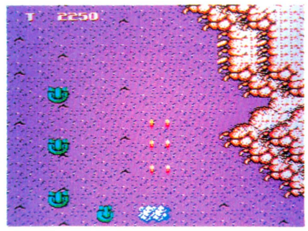
ファミ通チケット 501 カハス

●スーパースターフォース ©テクモ

ネオファイナルスターの後方弾

福島県　菊田敏和　(会員番号900206)

画面の下のほうで、敵かミサイルにぶつかる直前に弾を撃ち、自機がやられると、次の機のスタートのとき、ネオファイナルスターよりも後ろに自分の撃った弾が飛んでいるぞ。
もちろん、自分の撃った弾に当たって、死ぬことはないけど、なんかヘンナ気分だね。これもゴーデスの時空の歪みのせいかしらん。



➡撃ちてし止まず。敵にぶつかる直前まで弾を撃っているとは、見上げた根性だぜ!!



➡弾よりも速いネオファイナルスター。自分の撃った弾を追い込してしまった……ウソ!!

うしろから弾が!!

図書券 3,000円

ファミ通チケット 1,522 カハス

●スーパースターフォース ©テクモ

ガニムといっしょに時空をワープ!!

埼玉県　森田佳幸　(会員番号900207)

1608



➡ガニムがチラッと見えたら、時の扉へ入るのだ。



➡時空暦1608年から2010年へワープだ!!

DA1608のガニムが画面の左上に見えたら、すぐに時の扉へ入る!!

2010



➡あれれっ、ガニムもいっしょにワープしてきた。

時空暦1608年に突入したら、ネオファイナルスターを画面のいちばん下に位置させよう。
2番めの時の扉が現れ、画面の下にくるまでスクロールすると、画面の左上にガニムがちょこっと見えるはずだ。
そこで、時の扉に入り、時空暦2010年にワープすると、ガニムもいっしょに来てしまう。

図書券 1,000円

ファミ通チケット 516 カハス

●スーパースターフォース ©テクモ

レアンドラはカメレオン野郎!?

埼玉県　浜田　秀　(会員番号900208)

地下迷宮に入ると、6本の足をグリグリ回転させながら、しつっこく追いかけてくるレアンドラが現れる。このレアンドラには赤いのと、緑のヤツがいるよね。
緑のレアンドラと出喰わしたら、ポーズボタンを押してごらん。緑のレアンドラが赤いレアンドラに変身してしまうだろう。カメレオンみたいなヤツだな、レアンドラって……。



⬆来た来たっ!!　緑のレアンドラが!!





⬆ポーズをかけたとたん、赤く変身!!

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,612ガバス

●スーパースターフォース ©テクモ

やっぱりできたオブセスの誘導技っ!!

青森県　中村友是　(会員番号900209)

オブセスを2つ残し、誘導すると敵の空中キャラが出てこない!!

前作の『スターフォース』では、オブセスを1個残して逃げていれば、次の空中キャラが出現しないで、ずっと先の面まで行けたよね。

『スーパースターフォース』でも、このオブセス誘導技は使えるぞ!!　ただし、オブセスを2個以上、残しておくこと。1個では次の空中キャラが出現してしまうから注意。

でも、前作ではこの技で最終面まで行けちゃったけど、今回はこの技を使っても、あまりメリットはないみたい。残念だね。





⬆オブセスを2個だけ残して、あとは、ぜーんぶやっつけてしまおう!!

⬅オブセスをうまく誘導すると、次の空中敵キャラが出現しないのだ!!

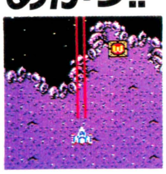
図書券 1,000円
ファミ通チケット 501ガバス

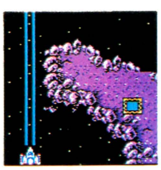
●スーパースターフォース ©テクモ

レーザーに合わせて時の扉が7色変化!!

福島県　菊田敏和　(会員番号900206)

あかっ!!





あおっ!!

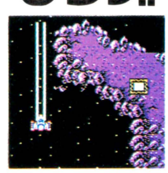
きいろ!





だいだい!

しろっ!!



まず、ツインレーザーユニットを手に入れなさい。そーすれば、とーぜんのことながら、破壊力のあるツインレーザーを撃てるよーになる。

でもって、各ステージに5つある時の扉の近くで、ツインレーザーを発射すると、レーザーの色に合わせて、時の扉の色も変化するのだ。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 501ガバス

●スーパースターフォース ©テクモ

レーザーが凍りつく!?

東京都　渡辺忠志　(会員番号900210)

ツインレーザーを1回だけ発射する!!

シューティングゲームには、必ずといっていいほどレーザーが登場するよね。なんてったってレーザーは速いし、破壊力も大きいと相場がきまっている。

しかし、ネオファイナルスターのツインレーザーは、ちょっと変わった性質がある。

ためしに、ツインレーザーを1発だけ撃ってごらん。ほらね、いつまでもレーザーの光跡が消えないで残っているでしょ。

ネオファイナルスターを移動させても、そのままの位置でガンバッている。次のレーザーを発射すれば消えちゃうんだけどね。



⬆レーザーの残像で敵をやっつけることはできない。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,631ガバス

●プロレス ©任天堂

新兵器！ 金縛りあんちょっぷだ!!

沖縄県 稲福クリーヴ (会員番号804437)



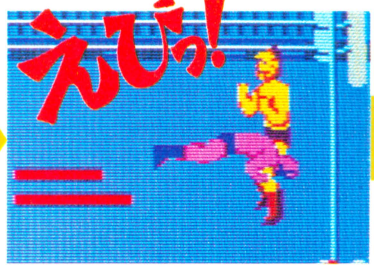
⬅相手がロープにピッタリくっついて立ったら、ラリアートをきめる！

2人プレイでスタートしたら、キミは必ずキン・コン・カーンを選ぼう。そして相手レスラーがロープにピッタリくっついて立ったら、すかさずラリアートをきめちゃうのだ。

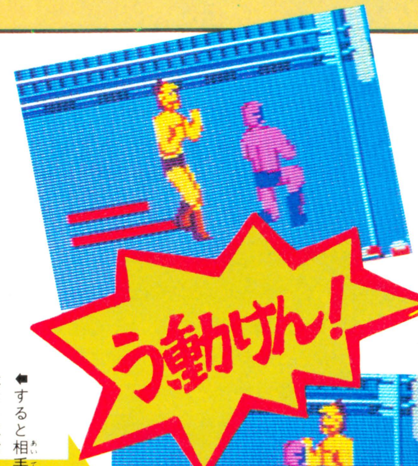
そのあとすぐにモンゴリアンチョップをやると、相手が勝手に起きてチョップに当たってくれる上、そのまま5秒間動かなくなるぞ。これがウワサの金縛りあんチョップなのだ！



⬅相手が倒れてても、かまわずモンゴリアンチョップをかけちゃうのだ。



⬅すると相手はひとりでに宙に浮いたようになりチョップされてしまう。



⬅5秒間この状態のまま、動けなくなってしまうのだ。



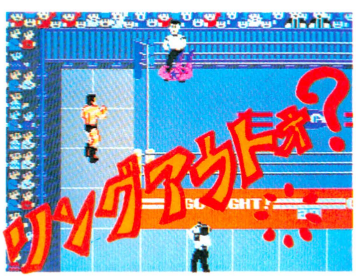
⬆そしてガックリと片ひざをついたまま。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,383ガバス

●プロレス ©任天堂

これでリングアウト

大阪府 服部雄二 (会員番号900213)



⬅この飛び方だとたぶん出るだろうけどこの時点ではリング内だぜ。



⬅2プレイの場合は引き分けでも1プレイだとこっちの負けになる。

2プレイでスタートしたら、相手をリングの外に出してしまおう。そしてカウント19になるまで待ち、19になったらブランチャーをやるのだ。すると、カウント20になったときリングの外に出てないのに出たと見なされて、あえなくドローゲームになってしまうのだ。

この技は1プレイでもできるけど、相手にかなりダメージを与えておかないとダメだな。

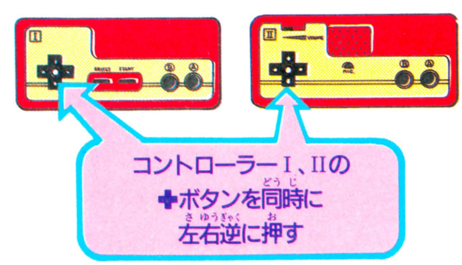
図書券 1,000円
ファミ通チケット 764ガバス

●迷宮組曲 ©ハドソン

後ろ向きジャンプ!!

福岡県 松尾康弘 (会員番号900214)

ふだん進行方向から後ろに戻るときは、ちゃんと体ごと方向転換するんだけど、コントローラーⅠの✚ボタンを右にコントローラーⅡの✚ボタンを左にというように、左右逆になるようにして押すと、前向きのまま後ろに戻るというのだ。まあ、よくある技だけどね。





⬆ジャンプしながらとか攻撃しながらとかもできる。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,712 カバス

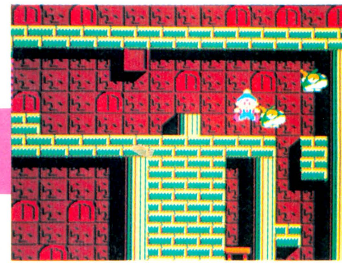
●迷宮組曲 ©ハドソン

コンティニューモードを使おう！

福岡県　生野理貴　（会員番号申請中）

このゲーム、なかなかに奥が深く難しい。見た目かわいいからといって決して侮れないぜ。いいところまでいったのにゲームオーバー、というときのくやしさったら！

ところが、コントローラーⅠの✚ボタンの左を押したままスタートすると、なんとさっきやられたところから再スタートできるのだ。しかもアイテムもそのままでだぜ。



⬅これは2面。せっかくカギも手に入れたのにやられてしまった！

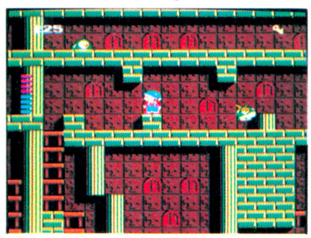


⬅タイトル画面に戻ったら、下のコマンドをピピっと入力するのだ。

カギや持ち物もそのまま残ってるよ!!

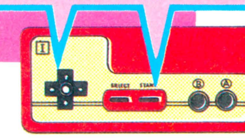


⬅持ち物だって、しっかり残ってるじゃん。喜喜。



⬅あっ、さっき持ってたカギがちゃんと残ってる。

タイトル表示中に
コントローラーⅠの
✚ボタンの左を押したまま
スタートボタンを押す



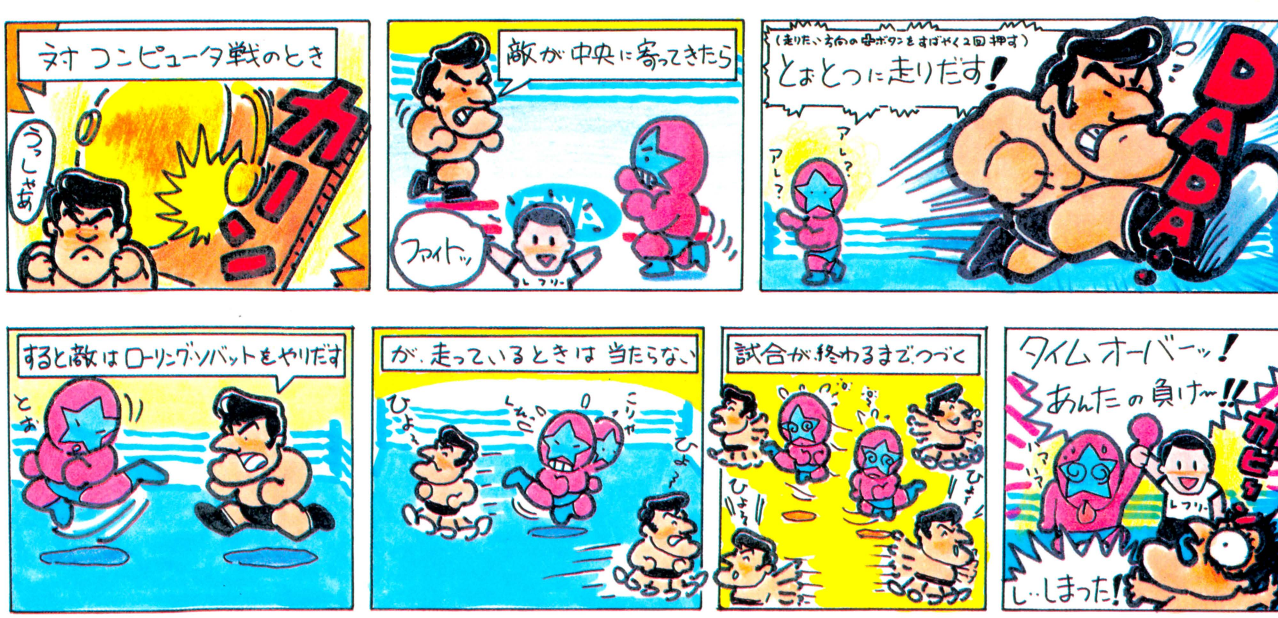
図書券 1,000円
ファミ通チケット 826 カバス

●プロレス ©任天堂

いつまでやってるんだい？

山形県　鈴木健司　（会員番号900215）

両者リング中央に寄ってきたら走り出そう。相手も必死にローリングソバットをかけてくるんだけど……。



N. MAKINO

図書券 **5,000**円
ファミ通チケット **2,778** ガバス

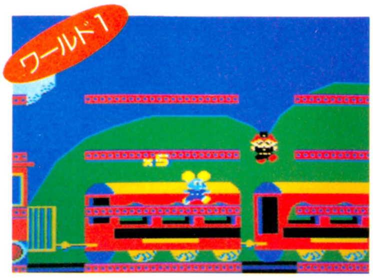
●マッピーランド ©ナムコ

チーズの得点が5倍になっちゃうのだ!

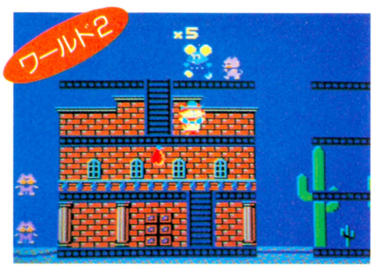
東京都　酒井克俊　(会員番号429870)

♬かわいいマッピーゆかいなマッピーマッピーマッピー……と元気に浮かれてるマッピー。なんでかっつーと、恋人マピ子ちゃんにプレゼントするチーズが5倍にも増えちゃうという取り方が発見されたからだ。

各ワールドごとに、5倍になるチーズを最初に取れば、あとのチーズも全部5倍になるんだぜ。もうウレピーマッピーなのだ。



⬅2両目の汽車の屋根にあるチーズを真っ先に取ると、ほら5倍!



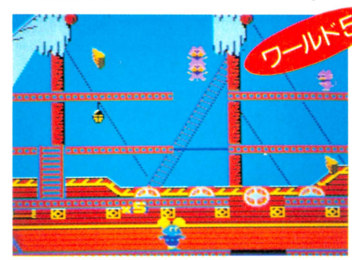
⬅得点も100点×5で500点だぜ。でもミューキーズが狙ってるコワイ。



⬅何10回やってもなかなか発見できなかったんですココ(酒井君談)。



⬅この面はとにかくタイミングが難しいからチーズ取るのも一苦労。



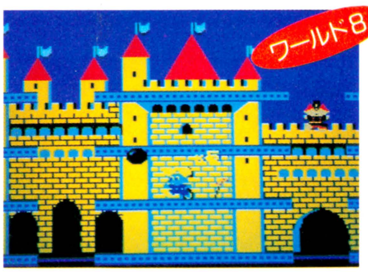
➡意外と最初に目につくチーズが5倍チーズだったりするのだ。



➡ここはチーズじゃなくてカギだ。湖の上まで風船を使って行こうぜ。



➡2軒目の建物手前にあるチーズを取るか。あーもう持ちきれない。



➡いよいよ最後。お城の中央より右にあるチーズを取ればオシマイ。

図書券 **2,000**円
ファミ通チケット **2,001** ガバス

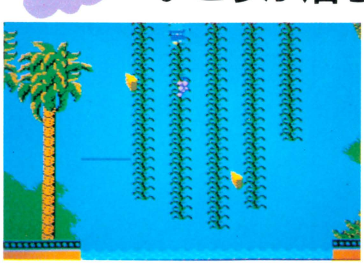
●マッピーランド ©ナムコ

隠れキャラをチラッとご紹介!!

新潟県　武内義彦　(会員番号558856)



ぶどうが落ちてくる!!


⬆このぶどう、どうがんばっても取れないのだ。

5倍チーズもまあ言ってみれば隠れキャラの1つだけど、ほかにもおかしなキャラがいっぱい隠れてるよ。

このぶどうはワールド4。左から2本目のツルの上まで上ると、ポトッと落ちてくる。でも得点は0なんだ。



ゴーストタウンにだって日の出はあるさ!


⬆一瞬にして日は昇り、また沈む。人生だなあ。

ワールド6のゴーストタウンは、いつも夜。でもある場所を通過すると、絵に描いたような朝日がテンテンと昇っちゃうのだっ!

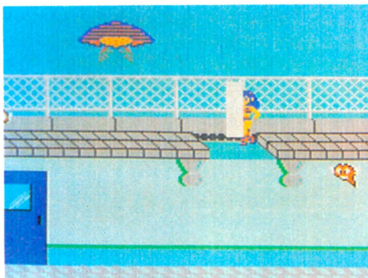
その場所とは湖の上。5倍カギを取ったついでに通過すれば拝めるってわけだ。

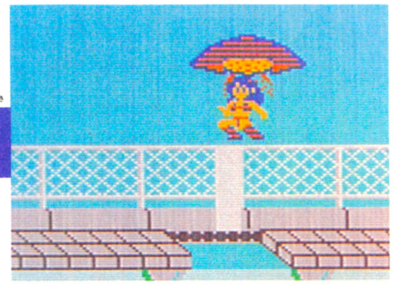
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,104ガバス

●うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

う一、動けないっちゃ!!

茨城県　伊藤圭一(会員番号900191)

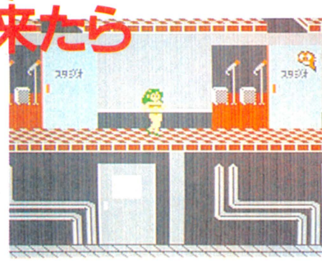

➡エレベーターに乗ったままでね。


➡UFOが来たら、ジャーンプ!!

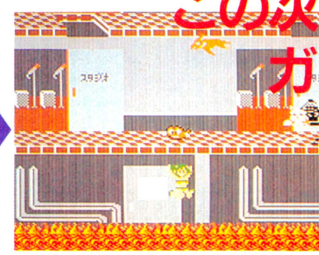
ステージ4の高校をクリアーするとき、エレベーターで屋上に行ったら、そのままUFOが来るのを待ちましょう。そしてUFOが来たら飛びついてクリアーすると、次のスタジオ面に行ったときに、ラムちゃんが金縛りになって動けなくなってしまうのだ。

でもさ、でもさ、これじゃあまりにラムちゃんがかわいそーじゃない?

スタジオ面に来たら動けない!!


➡「あれぇ一っ、動こうと思っても動けないっちゃ!!」と、金縛りになったラムちゃんなのです。カワイソー。

この次こそガンバルっちゃ!


⬅エーン、動けないラムちゃんをみんなでイジメるっちゃ。コノウラミハラサデオクベキカーッ!!

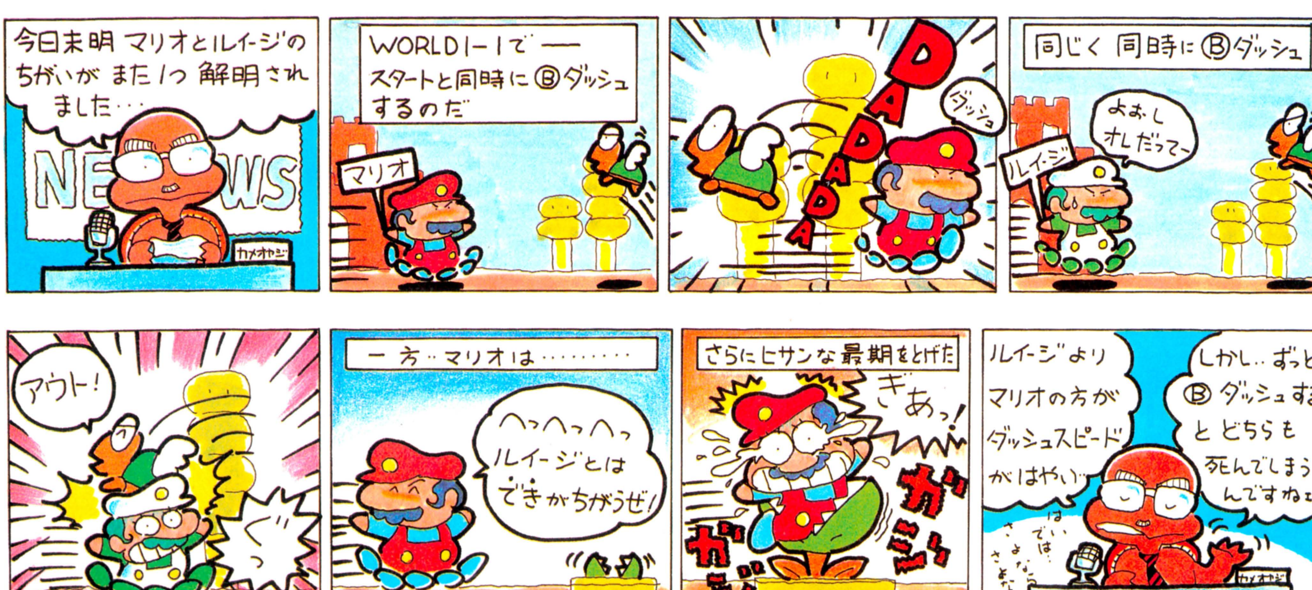
図書券 1,000円
ファミ通チケット 824ガバス

●スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂

ダッシュ力がちがうぜっ!!

沖縄県　稲福クリーブ　(会員番号804437)

スタートと同時にBボタンでダッシュしたとき、マリオはパタパタに当たらないけど、ルイージはやられちゃうんだってさ!!



N. MAKINO

ファミコン通信新年1・2合併号は12月26日(第4金曜日)発売です

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,111ガバス

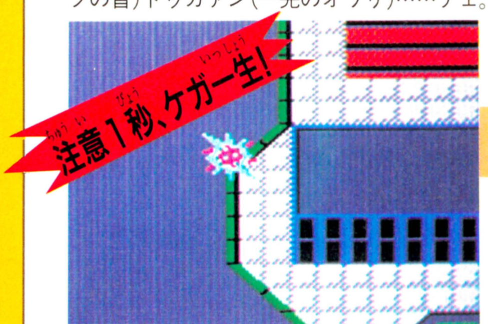
●バギーポッパー ©データイースト

コンティニューがありました！

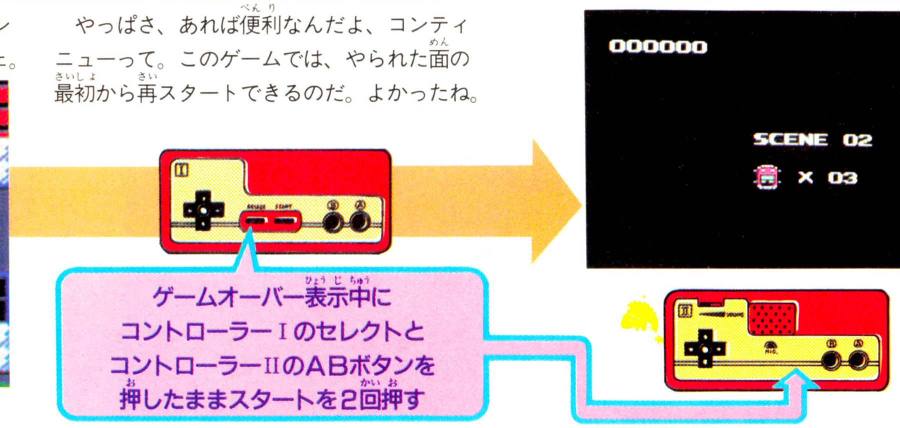
東京都　池田　誠　（会員番号900184）

バボボー(走ってる音)ビュ〜〜ン（ジャンプの音)ドッカァン(一完のオワリ)……チェ。

やっぱさ、あれば便利なんだよ、コンティニューって。このゲームでは、やられた面の最初から再スタートできるのだ。よかったね。



▲ある程度は先に進んでいないと、効き目がないぞ。



⬅でもスコアは0点に逆戻り。

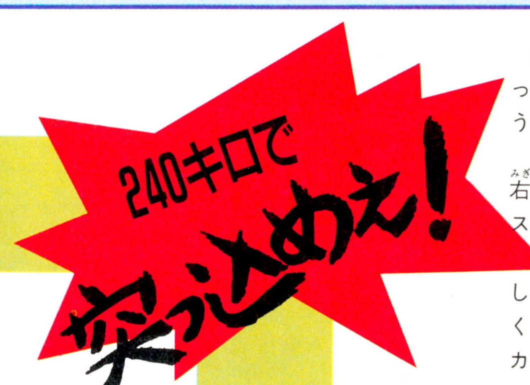
図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,752ガバス

●バギーポッパー ©データイースト

海を走る、かっとびバギーポッパー!!

静岡県　永野晴久　（会員番号900185）





海が近づいてきたのに燃料が0になっちゃってジャンプできない、どうしよう!!　というときは、ぜひこの技が有効だぜ。

まず危マークが出たら、バギーポッパーの右タイヤを真ん中の車線上に重ね、そのままスピードを240キロに上げて海に突っこむ！　すると、なんとバギーポッパーがジャンプしなくても、海を渡って次の道路まで行き着くことができるのだ。でもねえ、敵もワンサカいるわけだし、かなりむずかしい技だな。



⬅海に近づいたら合わせよう、なんて思ってたらダメ。敵もジャマしてくるし、なかなかうまくいかないんだから。よく練習しとくことだ。



▲ふつうそのまま海に突っこむとドッカーンなのに。



▲バギーポッパーって水陸両用車だったのかあ……。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,205 ガバス

●バギーポッパー ©データイースト

土砂のかわりに1UPキャラ出現!!

宮城県 広瀬伸明 (会員番号900186)

緑色のトラックは、ときどきドカッと砂利を落としていくヤッカイ者。

ところが、砂利を落とす寸前にスコアの10の位と100の位を同じ数字にしておくと、なんと砂利のかわりに1UPキャラを落として行ってくれるのだ! タイミングがむずかしいけどお得だぜ。



⬅くれぐれもスコアを合わせるのに夢中になって、敵にやられてしまうというヘマはしないようにね。

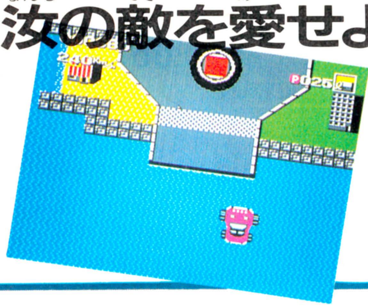
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,203 ガバス

●バギーポッパー ©データイースト

敵をやっつけなければ5万点ボーナス!!

長野県 原子景虎 (会員番号900187)

汝の敵を愛せよ!! そうすりゃ5万点さ!



⬅ゴール直前。敵を1台もやっつけないでここまで来るってホント大変なんだぜ。



⬅つぶした車はゼロ。エキストラポイントとして5万点とちゃんと書いてある。

うーむ、この技もかなりむずかしいのだ。なんで『バギーポッパー』の秘技ってこう大変なんだろう。まあ、むずかしいから〝秘技〟なんだろうけどさ。とにかくやってみようぜ。

ゲームスタートしたら、敵を1台もやっつけずにゴールすること。これが条件だ。そうすれば、5万点のボーナスが加算されるのだ。ま、やられないように気をつけることだな!

図書券 1,000円
ファミ通チケット 888 ガバス

●機動戦士Zガンダム ホットスクランブル ©創通エージェンシー/日本サンライズ/バンダイ

平和戦士Z白バト!?

兵庫県 橋本真一 (会員番号900188)

ステージ1の宇宙面で、グリーンノア1が見えたらポーズ! そして、セレクトボタンを連打してコマ送りにしていくと、グリーンノア1に入る直前で、ガンダムが白い小鳩になって羽ばたいているのが見えるのだ! うっそー!!

うそじゃない。たしかにガンダムは白バトになっている、と私は断言したい!! 平和の象徴白バトとなって、要塞に乗り込んでいくガンダム。ぬあんて美しいお話じゃあございませんこと。ホホ……。

お願いだぁ! コマ送りなんかでかよわい白バトにしないでくれぇ~!!



⬆このぐらいの大きさになったらポーズをかけて!



⬆ちょこちょこセレクトボタンでコマ送りをすると。

ファミコン通信新年1・2合併号は12月26日(第4金曜日)発売です

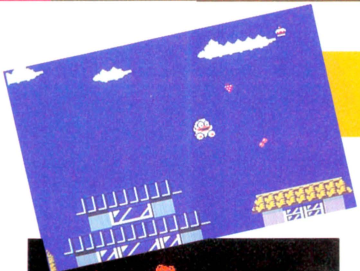
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,301ガバス

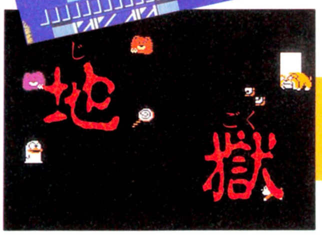
●おばけのQ太郎ワンワンパニック ©藤子/小学館/テレビ朝日/バンダイ

ニッコリ笑って、ガウッ!!

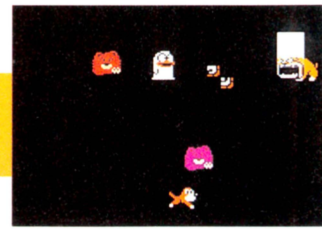
高知県　中村大輔　(会員番号900192)

地獄に落ちると、出口に番犬がいるよね。フツー、Qちゃんがガウガウ砲を出すときは怒った顔になるけど、ジャンプしても出口に入らないギリギリまで右に寄り、ジャンプしながらガウガウ砲を使うと、笑った顔のままガウガウ砲が出るのだ。さすがQちゃん余裕だね。





⬆ひぇ〜っ!!　地獄に落ちちゃったよォ。


⬆出口にはワンワンとうるさい番犬が。



⬆Qちゃん余裕の一撃。笑った顔でガウガウ砲だ!!

図書券 1,000円
ファミ通チケット 505ガバス

●プロレス ©任天堂

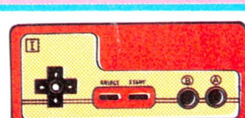
敵に後ろを見せるな!

千葉県　立田善朗　(会員番号900193)



⬆敵に背中を見せるとは、格闘技者として失格だぞ。

ABボタンを連打しながら
スタートボタンを押す



はじめに言っておくが、この技はヒジョーに難しい。何度か挑戦しても、やっと1度できるか、できないかの技だ。

その方法だが、1プレイヤーゲームで希望のレスラーを選び、ABボタンを連打しながら、スタートボタンを押す。

うまくいけば、試合が始まったとたん、自分が敵に後ろを見せて立っている。始めから逃だすよーならレスラーになるな!! と言いたくなってしまうね。やってみる価値はあるけど、苦労のわりにはしょーもない技だな。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 845ガバス

●スーパーゼビウス ©ナムコ

クミなんかイチコロ!!

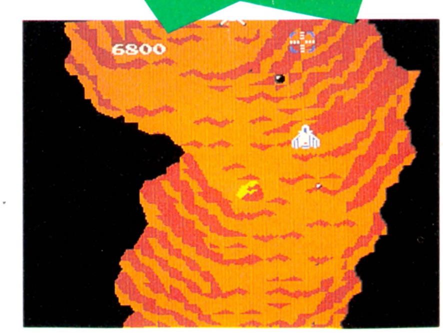
福岡県　江崎修朗　(会員番号900194)

11号の禁断の秘技で"クミの安全地帯"を紹介したから知ってると思うけど、画面のいちばん下にいればクミに当たらないんだよね。

ところが、福岡県の江崎クンから「画面のいちばん上にいても、クミにやられないぞ」と、怒られてしまった。グスン。

しかも、クミが出現した瞬間に、ブラスターを撃てば、照準が多少あまくてもクミを破壊することができるのだ。クミをやっつければ、一個につき5,000点だから、これはかなりお得な技と言えよう。ためしてみてちょ!!

これで、ラクラク
5,000点!!



⬆クミが出現した瞬間にブラスターを撃てばカンタン!!

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集!!

豪華な賞品をいっぱいもらえちゃう大好評のガバスシステムだけど、ガバスを集めるんだったら、なんてったって禁断の秘技に応募するのがいちばん!!

禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用されると、秘技のスルドサに応じて、全国共通の図書券(1,000円〜10,000円分)とファミ通チケット(500ガバス〜5,000ガバス)がもらえちゃうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には編集部が決めた番号(採用された順に900,000からの連番)で会員登録をして、カッコイイ会員証まであげちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、必ずキミの会員番号をはがきに書いて送ってくれ!!

ただし、他の雑誌に載っているものを、そのまま書き写したり、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのある技は認めないぞ。あくまで自分で見つけた技に限る。

これぞ!! という秘技が見つかったら、すぐに右の"はがきのかき方っ!"をよく読んで、下のあて先まで送ってくれ!!

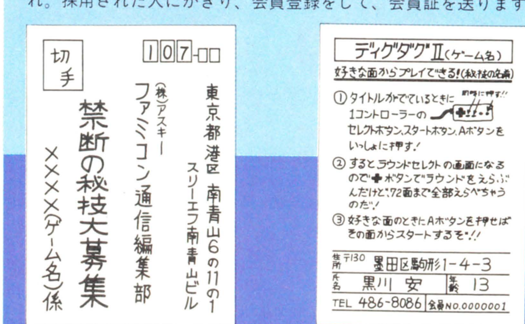
さぁ、キミも禁断の秘技に応募して、みんなのあこがれ大ガバス持ちになろうぜっ!!

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集　(ゲーム名)係

はがきのかき方っ!

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。自分の会員番号がない人は会員番号のところに"なし"と書いてくれ。採用された人にかぎり、会員登録をして、会員証を送ります。



ファミコン通信

ガバスシステム

ガバスがたまるとうれしいな!!

●ガバスシステム　これは『ファミコン通信』の読者だけの画期的な制度だ。ガバスをためるとその数に応じたプレゼントが贈られるんだ。右のページにならんでいるのが、そのガバスチケット16ガバスだ。まずこれを大切にとっておこう!!

●チケットの入手方法は２つ　まず毎号本誌についてくるチケットをためる方法があるね。でももう１つのやり方がある。それは本誌の"禁断の秘技"や"町内会"などの各コーナーにキミの見つけたウラ技や、ピカリとさえたアイデアをはがきに書いて送ることだ。こうしてみごとに採用されれば一挙に5,000ガバスまで手に入れられるチャンスがある。こうなれば金色に輝く、大きな数のガバスチケットがもらえるぞ。これは絶対おすすめだ(詳しいことは各コーナーの記事をよく読んで研究しよう)。とにかく正統なやり方でガバスチケットを集めよう。そしてプレゼントをもらっちゃおう！この制度はずっと続くんだからね。

ガバスを集めれば、このプレゼントがキミのモノ!!

14号のあいことば　12月26日号

ピーチパイ○スト

ではガバスを集めてもらえるプレゼントを紹介しよう。それは下に登場している10種類のいいモノだ。キミは何が欲しいかな。じっくり考えよう。

●応募のしかた　欲しいモノのところに表示された数のガバスがそろったら、そのチケット全部と、右のページの上についている応募券を切りとっていっしょに封筒に入れ、編集部あてに送ろう(応募券には必要事項を全部記入すること)。ただし①②③の品物は、それぞれ毎号抽選で10個ずつのプレゼントだからね。そして今号の応募券を使っての応募は、来年の1月5日到着分までで締め切ります。それ以降の応募には次号の応募券が必要です。

水野店長の色紙
17ガバス

ファミ通バッジ
50ガバス

べーしっ君色紙
500ガバス

ファミ通Tシャツ
990ガバス

ディスクカードソフト
1,800ガバス
定価4,000円以上のものは2,900ガバス必要です。

ファミ通トレーナー
2,500ガバス

カートリッジソフト
2,900ガバス
カートリッジの種類は選べます。

アスキースティックⅡターボ
5,000ガバス

ファミコン本体
9,800ガバス

ディスクシステム
9,800ガバス



☆今回の応募の締め切りは1987年1月5日到着分まで!

あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部『ガバスでもらうプレゼント』係

新年1・2合併号からプレゼントの内容が一部変わります。お楽しみに!!

これがキミのガバスチケットだっ!!

14号のあいことば		12月26日号
お名前		※会員番号（かいいんばんごう）
欲しいプレゼント名	番の	
同封したガバスの総額	万 千 百 十 一	ガバス

※会員番号のない人は書かなくてよい

















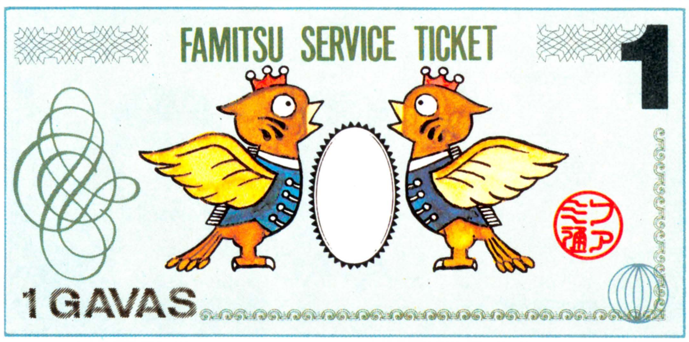
ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!

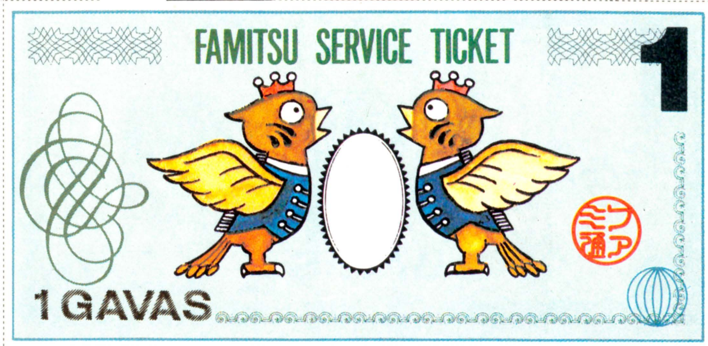
ガバスでもらうプレゼント応募券⑭

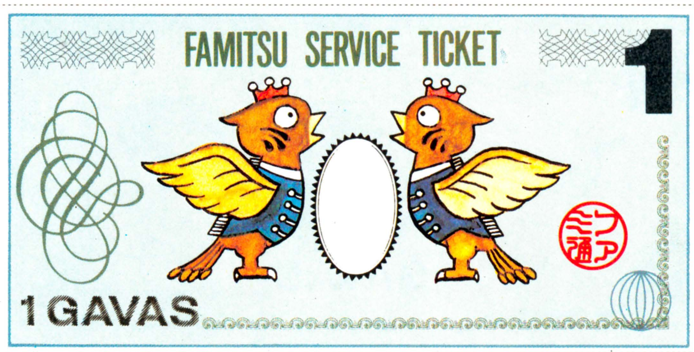
締め切りは1987年1月5日　　12月26日号

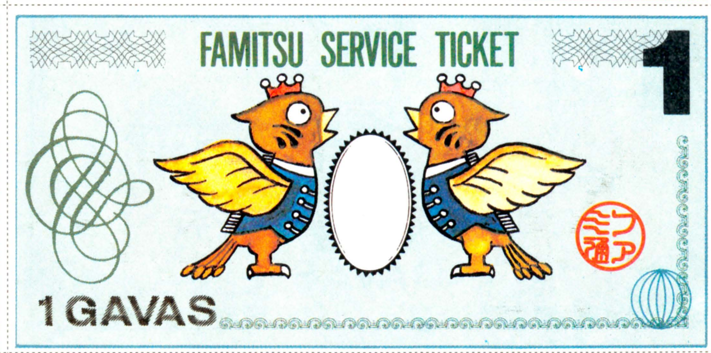
ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話番号	(　　　)　　—

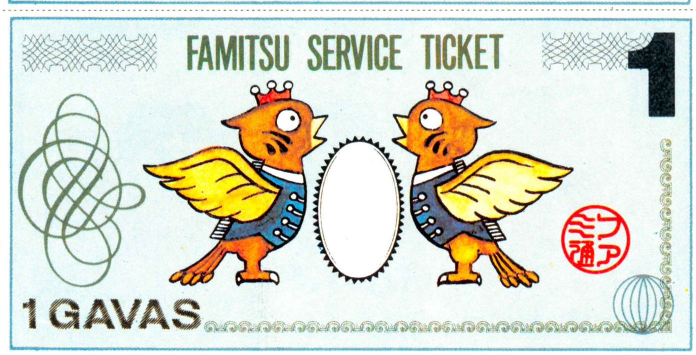


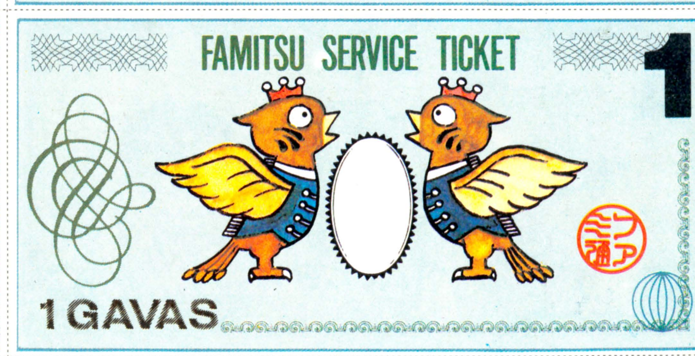


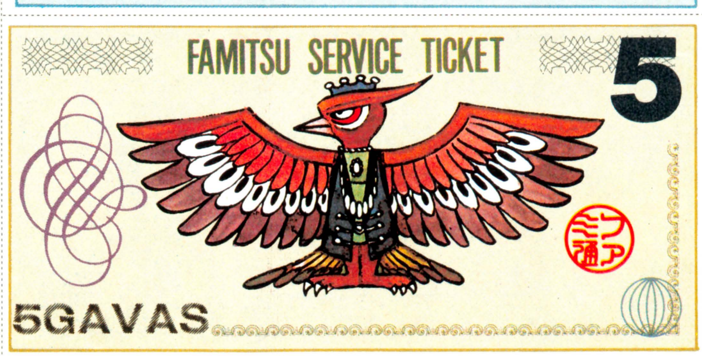


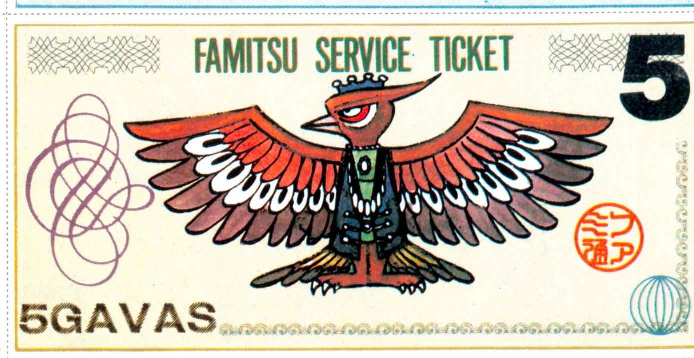












カートリッジと
ディスクカードが
キミの手にっ!!

PRESENT

ファミコン通信

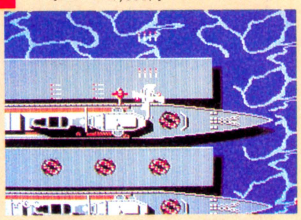
読者プレゼント

毎日、山のようなハガキを前にうれしい悲鳴をあげている読者プレゼントのコーナー。どーしても欲しいっ!! というキミたちの熱意にこたえて、またまた話題のゲームをドーンと用意したのだっ!!

1 10名

タイガーヘリ

ポニー 4,900円



攻撃型ヘリに乗り込み、いかに多くの敵を倒し、高得点をあげるかを競う、シューティングゲームのスタンダード。

2 10名

魔鐘

アイレム 予価5,300円



アイテムを集めて、パワーアップしていくタイプのRPG。迷路だらけの7つの塔の魔法の鐘を焼き、魔王をやっつけろ!!

3 10名

メトロクロス

ナムコ 予価3,900円

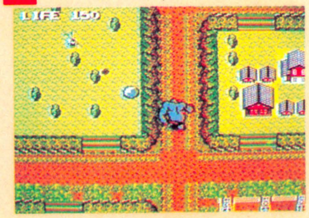


地下道をとにかく走る男ひとり……。制限時間内に"メトロクロス"を走る、健康的少々根暗邪魔物多数の爆走ゲームだっ。

4 10名

キングコング2

コナミ 予価5,300円

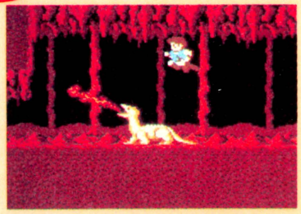


お正月の超大作映画のヒーローが登場。次々と現われる敵をなぎ倒し、ジャマなビルなんか壊しちゃえ。気分ソー快。

5 10名

ドラゴンバスター

ナムコ 予価4,900円



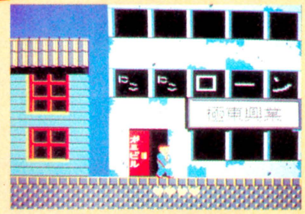
主人公が敵と戦いながら成長するRPG & アクションゲーム。面ごとに全体マップがあって、進路を選べるのがウレシイね。

6 10名

ビートたけし作

たけしの挑戦状

バンダイ 5,300円(ディスクカード)



とにかく常識はあまり通用しない、まったく新しいタイプのキャラクターゲーム。カラオケまで歌わなきゃならないのだ。

■応募のしかた

欲しいゲームが決まったら、官製はがきのウラに応募券を貼り、欲しいゲームの番号と、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、下記のあて先まで送ってね。**今回の締め切りはちょっと早くて12月22日の消印有効。**締め切りを過ぎたもの、応募券のないものは無効なので、気をつけようね。

●あて先 〒107 東京都港区青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキーファミコン通信編集部FP係

■12号の当選者発表

怒 IKARI

静岡県	諏訪部秀典	福岡県	江崎孝治
埼玉県	中沢琢也	群馬県	小林義幸
愛媛県	横山博史	東京都	三浦久和
京都府	松本考治	埼玉県	倉持滋毅
茨城県	高田敏明	宮城県	高橋 徹

アイギーナの予言

兵庫県	山形正弘	北海道	大井美和子
神奈川県	津田智子	東京都	白田実千夫
愛知県	鈴木利始	大分県	浜田 勉
宮城県	渡部孝治	富山県	樋口恵美子
新潟県	韮沢智子	神奈川県	山際由美子

プロレス

埼玉県	小暮忠司	北海道	成田 渉
大阪府	小島明美	新潟県	青葉茂樹
山形県	目黒啓輔	山形県	遠藤英博
石川県	国田義堅	茨城県	小松達也
神奈川県	忽滑谷誠	長野県	竹島 昇

スーパーモンキー大冒険

東京都	井狩正晴	東京都	滝島みどり
栃木県	小森谷章	宮城県	小野秀昭
東京都	岡田あい	神奈川県	山本 一
東京都	石黒美香	北海道	佐藤いづみ
神奈川県	清水広行	千葉県	池澤伸一

ガルフォース

山梨県	小林雄一	東京都	宮本真樹
石川県	石川浩二	群馬県	森田鉄男
神奈川県	豊田博則	滋賀県	山元栄治
山形県	渡部広宣	大阪府	荒木規伊子
静岡県	河合隆光	兵庫県	今川孔雄

きね子

埼玉県	堀内貴広	秋田県	小野康之
長野県	金田知子	京都府	伊藤正継
栃木県	小松本友子	佐賀県	安武勝彦
静岡県	山本英雄	兵庫県	清水数正
北海道	加藤健一	神奈川県	加藤洋磯



当選者発表は新年3号(1月23日発売)を見よう。

応募券
14号FP

あなたのもとへ届けたい
ファミコン岡持ち
スーパー出前一丁みそ味!

お早ようございまーす(おっ業界っ!)。ソフトウエアレビューのコーナーにいつの間にか出現して、ゲームより芸能界のネタばっかし書いてる私が、ついに出前一丁まで顔を出してしまいました。新装開店の出前一丁みそ味、第1杯目は佐藤恵美ちゃんをオススメっ!



佐藤恵美ちゃんコーフン!?の巻

●まずはペンギンもので
●カワユクじわじわと…

今年の6月25日に、『キャンパスの恋人』でVAPレコードからデビューして以来、夏には元気あふれる若いムスメさんたちがゾクゾク登場!ってことで話題をさらった『夏・体験物語II』にも出演。歌にドラマに大活躍の佐藤恵美ちゃんなんでありますが、なんでも話によりますと彼女、いまどきの芸能人には珍しくファミコンなんてほとんどやったことがないとか。

ドラマのロケなんかでも撮影の合い間に、共演仲間の網浜直子ちゃんや勇直子ちゃんやらが、昨日徹夜でやった『ポートピア連続殺人事件』に「ねえねえアミハマぁ、あたしもう犯人わかっちゃったよ。教えてあげようかぁ」

「キャー、それだけは言わないでぇー!」

なんて盛り上がってるのを、ひとりで指をくわえて見ているだけとか。まあ、なんてカーイソウな恵美ちゃんなんでしょ。よし、ここは一発、岡持ち1号を出動さして恵美ちゃんをゲームフリークにしてしまえっ! てなわけでの出前一丁となったのでした。

申し遅れましたが、私、今回よりこのコーナーを担当することになりましたトミサワ芸能です。先輩のバカKさんはあまりに忙しすぎて、頭の回路がショート寸前。毎日、目の前をちょうちょが飛びかう幻覚まで見始める始末。誰か出前一丁、代わってくれー! と叫んでいたトコロへ「フッフッフ、ファミ通で唯一芸能界に通じている私が代わりましょう。アイドルのことならまかせなさいって」と、さっそうと登場してのピンチヒッターとなったのでした(ホントは私が編集部で一番ヒマだったから、って説もあります)。

さてさて、そんなわけでのインタビュー。場所は目黒区池尻大橋、恵美ちゃん所属のインターフェイス・プロジェクト応接室にて厳粛に、かつニギヤカにとり行なわれました——。



⬅さっそく夢中ですねェー。食い入るように画面を見つめる瞳が、とってもプリテーな恵美ちゅわんであります。



➡バカKさん瘦せたなァ。違うって、これは私です。ボーッとしてるように見えて、実際ボーッとしてる。

トミ　ファミコンやるのは今日が初めてなのかしら？　（と言いながら岡持ち１号を用意するトミサワ芸能）。

恵美　えと、１回、２回くらいはやったことありますけど、わたしファミコン持ってないから。わあスゴイ、この箱自分で作ったんですか？

トミ　ハ？　いや、そうじゃないんですけど。じゃ、今どんなゲームが流行ってるとかは全然わかんないでしょ。

恵美　そうなんですよねェ。あっ、この帽子は自分で作ったんでしょ？

トミ　違うっつーの。これはですね、亡くなった先代のバカKさん（スイマセン。勝手に殺しました）という人がかぶってたヤツで、このコーナーではかぶるシキタリなんですよ。で、その話は置いといて、今日はファミコンにあまり詳しくない恵美ちゃんのために入門編として『けっきょく南極大冒険』を用意しました。

恵美　あ、わたしこうゆう可愛いの好きです。絵の細かいのとかだと画面になると結局ヘンなふうになっちゃうでしょ、絵が。だからこうゆう単純で可愛いっぽい絵のヤツがイイです。

トミ　ほう。女の子らしい発言でありながら、実はスルドイところを突いてきますね。

恵美　とったぁー!!（魚を取った、って意味です。念の為）。あたし、やたらとボタンを押さなきゃいけないゲームもヤですね。疲れるんだもの。

トミ　シューティングゲームとか。

恵美　そうそうそう。オー、ペンギンがこけた。

トミ　あ、あのゲームセンターなんかは行ったりしないの？

恵美　小学校の時にね、お兄ちゃんにくっついてインベーダーやりに行きました。あと、あれが好きだったんですよ、『ドンキーコング』。

トミ　ああ、あれは良いゲームでしたよね。じゃあ、かなりお小遣いつぎ込んだでしょ。

恵美　イエ、わたしのゲームウォッチだったから。何ベンやってもお金かかんなかった。

トミ　ハァ…。

ゲーム経験はほとんどない恵美ちゃんではありますが、一度始めるとかなり熱中するタイプですな。コントローラーを右に左に振っての大熱演で、私もタジタジでした。それに経験が浅いのにもかかわらず、なかなかのゲーム哲学の持ち主。これは鍛えれば相当なゲームフリークになるゾ、と思った所で次ページからは本日のメインエベント『プロレス』へと、突入します。



←まあ、可愛いらしいお嬢さんだこと。得意のポーズで決めていただきました。



←オッ、オッ、コラ、それ行け！ 嚙みつけ！ ついついのめり込んで目がパチクリ。



トミサワvs恵美ちゃんの60分3本ショーブ！

トミ　このゲームはですね、ようするに2人でプロレスができるわけでして、場外乱闘したり凶器攻撃があったりするんですが、ま、とにかく1回やってみましょう。

恵美　キョーキコーゲキ！　血ィ出るんですか？ 見たい見たい。

トミ　こらこら。流血を期待するんじゃないってーの。ひょっとしてプロレス好き？

恵美　そんなことないですよ。わたしスポーツはねェ、水泳が好き。水泳のゲームってないですよね。シンクロナイズド・スイミングのやつとか作れば面白いのに。

トミ　なるほど。これはイイことを聞きました。

恵美　あと、サメに追っかけられるのとかね。ああー!!　痛いでしょー！　何すんのよォ!?

トミ　ハ、ハァ？（これはですね、私が恵美ちゃんに変なことしたわけじゃなくて、私の操作するジ・アマゾンが恵美ちゃんのファイター隼に嚙みついたと、こういうわけでして）

恵美　自分だけ嚙んでズルーイ。

トミ　何かこの、闘争本能みたいなものが秘められた娘ですね。

恵美　こうゆうのって自分じゃわかんないけど、かなり真剣な顔してやってるんでしょうね。

トミ　親には見せられないような。

恵美　だから仕事場（TV局のスタジオ）とかに置いてあればイイんですよ。そうすればみんなでワイワイできるでしょ。前に『カックラキン大放送』でマッチに会ったら、「徹夜でやったぜー」って言ってましたけど。

トミ　そっかあ。TV局にファミコンがあればマッチでもトシちゃんでも、誰とだって一緒に遊べるんだもんね。

恵美　やっぱりファミコン欲しー。弟が大好きでネ、入間の実家に帰るとドッサリあるんですよ。ソフトが。

トミ　ゲームがしたくなったらイキナリ里帰りしちゃうとか。

恵美　そういえば前に家帰った時、弟がこうゆう雑誌読んでましたよ。『ファミコンなんとか』っていうやつ。

トミ　あ、ああ、『ファミコンなんとか』ね。あの一、恵美ちゃんはTVに初めて出たのがナショナルのワープロパソコンのCFだったでしょ。あそこでこんなんしてキーボード打ってたけど、

ま〜〜!



⬅やたらとマイクが気に入った模様の恵美ちゃん。アーだの、ウーだの色々と声を出しておりました。あのォ、恵美ちゃん、少しは私もかまってくださいな。ネ

実はパソコン使えるんだったりして。
恵美　あれはねェ、そう見えるようにテキトーに打ってるだけだったんですよ。メカ音痴だからコンピュータとかは全然ダメです。
トミ　あのCF撮った時に１台もらわなかったの？　あれならMSXも付いてるじゃない。
加藤マネージャー　あれは今、ここの事務所で資料整理のために活用しております（突如登場の加藤さん。実はこの人がもの凄いファミコン狂だったりします）。

　はい、こうしてインタビューをしながらもプロレス大会は進行中でありますが、２人PLAYのため初めて２プレイヤーコントローラーを手にした恵美ちゃんが、マイク機能に気がつきました。
恵美　これ何ですか？　マイク？　あー、あー、あー、あれ？　何でこんなの付いてるんですか？
トミ　ゲームによってはそのマイクも使う、ってのがあるんですよ。
恵美　じゃ、プロレスには最適じゃないですか。「コノヤロォー!!」とか言って。その場を盛り上げるのに役立つもん。
トミ　そうゆう使い方じゃないっての。ゲーム中に声を入れてやると、あるキャラクターが出て来るとか、そういった使い方をするんです。
恵美　カラオケにもイイですね、何か１曲唄いますか——。

　といったようなワケでインタビューはナゴヤカに終了いたしました。最後に「自分でソフトを買うとしたら、何をイットー先に買いますか？」との問いに、「プロレス！」と元気よく答えてくれた恵美ちゃん。どうやらこの娘もゲームの深ぁ〜い沼に、ハマってしまったようですな。肩まであった髪をスッカリ切って、イメージチェンジした恵美ちゃんを応援してください。

　さて、第１杯目の新装出前一丁はいかがだったでしょうか。次号からもフレッシュなアイドルをガッツンガッツン登場させてゆきますので、鼻の下のばして待っていてください。それと、こんな娘を出して欲しいあんな娘を出して欲しいなんて意見があったら、下記のあて先までドシドシお便りをお願いしますま。できるだけ皆さんの希望に沿うよう、努力したいと思います。でないと、私・トミサワの趣味で決めちゃうからね。ホントはそのほうが嬉しかったりして。だけれども……。

きいてネ♡



⬅11月21日に新曲『ピカソガール』（旭化成ハマナカ手あみ糸CMソング）を発売の恵美ちゃんが、新曲発表握手会を開催中。12月14日(日)には広島ダイイチ本店７Fサテライトで、午後２時から行なわれるぞ。斬新なタイトルだけど、中身の曲はなかなかポップで明かるい曲なので、近所の人はゼヒ聴きに行ってみませう。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
ファミコン通信編集部『私のあの娘を出しやがれ』の係

■若い頃には、よくディスコでおすもうさんにまちがわれた桜玉吉先生におたよりを

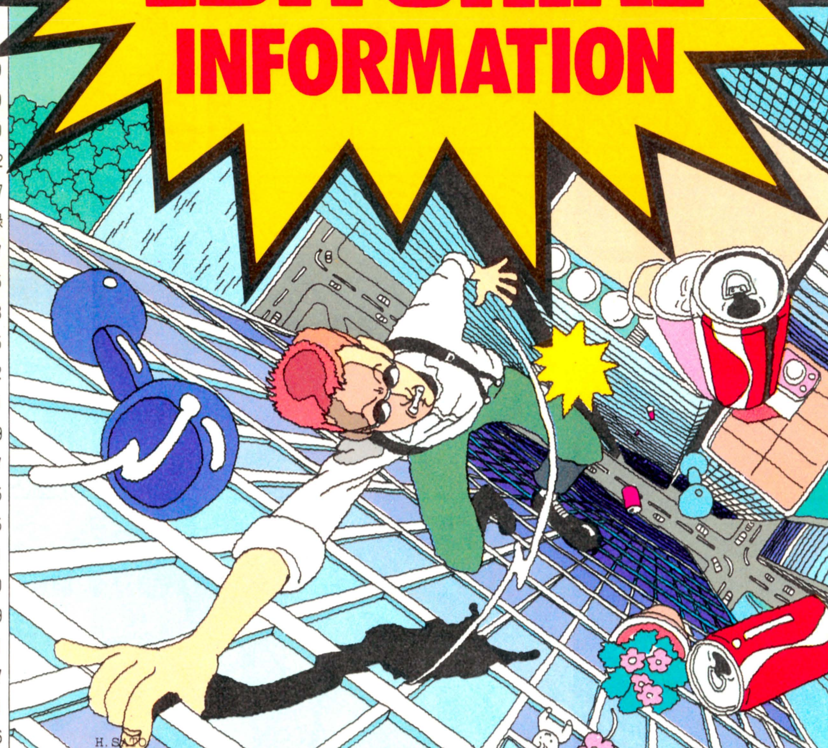
〒107東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ





うっそーっ やっだーっ
ウォー!
おおお〜っ つおっ 全く必然性がないっ!! とってつけたよーな展開に 観客も総立ちであります。 いいなっちきしょーっ
ポカ ポカ
この時間は、きゅーきょ予定を変更しまして、「くりばやし きみえさんIN 大仁堂スタジアム」と題しまして 実況生中継でおおくりしたいと思います!
むっくり
ズコ
いーかげんに しなさいっ
だぶるちょっぷ
防衛戦1
赤コオナア〜〜 220パウンドオ〜〜 FWAランキング6位〜〜
スタアーマァ〜〜ン!
かえれー
さあっ最初の対戦者は スターマンであります 遊星よりの物体X、又は新宿で 新聞配達してる変わりもんの おっさん! どのよーなファイトを みせてくれるか!!
コテンちゃん やきにく 食べる?
青コーナー 230パウンド〜 FWAマガジーン もとい〜 FWAジャンプ〜 ちがった〜 FWAサンデ〜 大ボケ〜
FWA チャンピ… わし〜っ!!
ドカ
ガス
ファイタァーハヤブサァ〜〜!
みんな のってるかーい!
ウォー!
チーン
いよいよゴングがなりました ついに恐怖の連続防衛戦が はじまってしまったわけで あります。はたして この偉業をなしとげることができるか ハヤブサ!!
ガシ
ドシャ!
まずはボディ・スラム一発!
こいつは 空中殺法さえ 使わせなければ 大した相手では ない…
サマーソルトキックに 注意すれば接近戦で 勝てる!!
グワシ!
そして キメ は これじゃいっ!
ミカカ ミカカ
バム
フライング チョップクロース エンズウイギリ〜!
おっと、つづくぜ!

EDITORIAL INFORMATION



●ゲーム別索引

今年ものこすところ、あとわずか。キミたちにとって、今年はどんな1年だったかな？ ん？

ファミコンゲームはとゆーと、ホントにたくさんのゲームが発売されたよね。100本以上はあったんじゃないかな。そこでだ。ファミ通では、この100本以上のファミコンゲームのなかから、今年のベスト1ゲームを選び出して、ヒョーショーしてしまおうということになった。〝ベストヒットゲーム大賞〟を期待しててね。

●スタッフ名

発行人——塚本慶一郎
編集人兼編集長——小島 文隆
編集スタッフ——塩崎 剛三 水野 震治
河野真太郎 藪 暁彦 加川 良
金井 哲夫 田中富美子 樹村 頼子
新井 創士 浜村 弘一 室屋 雅一
伊東 みか 下山 牧子 金田一 健
石井理恵子 高橋久美子 渡辺 妙子
金矢八十男 川村 篤 小畠 千栄
制作スタッフ——山田 康幸 本間 智嗣
田宮 朋子 佐藤 英人
校正——唐木 緑
フォトグラフ——水科 人士 八木沢芳彦
編集協力——上野 利幸 由井 香織
田辺 達也 山口 裕生 伊藤 雅敏
船田 巧 山口 英夫 鈴木 弘明
加藤 彰洋 斎藤 明宏 田中 芳洋
森岡 憲一 小池 善之 篠 泰樹
土方 幸和 深山かおり 都竹 喜寛
林 大紋 可徳 剛 小沢 一彰
板橋 文朗 青柳 昌行 田尻 智
川野 忠仁 高橋 義信 藤木 清輝
石埜三千恵 八幡 雅彦 二木 康夫
渋谷 洋一 とみさわ昭仁
制作協力——三輪 悦子 ＮＥＸＴ
ぐるーぷぱあめ 今井 邦孝 浜崎千英子
前田実穂子 刑部 仁 真田 弘美
山口 志乃 佐野 哲次 高橋 由佳
大野 聡 小松 和好 ａｄｍｉｘ
小森 ネコ ＳＲクラブ スペース〝Y〟
出浦美佐子 松本 鏡子 河奈 佳子
アメリカ駐在——トム・ランドルフ
イラスト——荒井 清和 牧野 伸康
桜玉吉(CEP) 後藤 信夫 久生 紀文
丸山 傑規

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する必勝法、隠れキャラなど、おもしろ最新情報をテープでアナウンスします。でもダイヤルするときは、間違い電話しないよーに、十分注意してね。間違い電話は迷惑なんだぞっ！

03-236-8350（ファミコン）

また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から金曜日の午後2時～午後4時までのあいだに、☎03-406-7166（編集部直通）までお問い合わせください。

第4金曜日

第1・2合併号は 12/26 発売です。

お近くの本屋さんで買ってね



ファミコン通信 12/26
昭和61年12月26日発行 第1巻 第14号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・[illegible]166(編集部)
第14号
特別定価330円

Printed in Japan 凸版印刷
T4912625412334
雑誌 26254―12/26

燃えろ!!プロ野球

セ・リーグ球団別チームデータ表



©ジャレコ

ファミコン通信

HT CLUB

チーム打率.309 チーム本塁打240 チーム防御率3.46 チーム走力5.00

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	マユミ	右	(右)	.321	28	7
2	タオ	左	(中)	.313	20	6
3	バース	左	(一)	.400	47	2
4	カケフ	左	(三)	.331	35	4
5	オカダ	右	(二)	.322	30	4
6	サノ	右	(左)	.298	15	5
7	ヒラタ	右	(遊)	.308	5	7
8	シマダ	右	(捕)	.288	5	2
代打	ヒロタ	右	(外)	.312	5	5
代打	カシハラ	右	(外)	.336	17	2
代打	ナカサキ	左	(外)	.318	10	2
代打	ワダ	右	(内)	.298	5	9
代打	キタムラ	右	(外)	.285	2	9
代打	キド	右	(捕)	.268	5	4
代打	ハットリ	右	(内)	.257	3	6
代打	ナガオ	左	(内)	.301	3	2
代打	ヤマカワ	右	(捕)	.289	2	4
代打	ヤギ	右	(内)	.310	3	10

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	横変化	たて変化
投手	キーオ	右	2.68	149	B	C	A
投手	シマダ	左	3.56	140	B	A	C
投手	イケダ	右	3.18	149	B	A	C
投手	イトウ	右	4.40	149	B	C	C
投手	トウヤマ	左	4.22	143	B	B	C
投手	ナカタ	右	4.35	131	B	B	C
投手	ナカダ	左	3.10	143	B	B	B
投手	フクマ	左	3.44	134	C	B	C
投手	イノマタ	左	3.20	143	C	B	B
投手	ナカニシ	右	2.94	134	D	C	A
投手	ヤマモト	左	2.66	134	D	B	A
投手	クドウ	右	3.74	134	C	A	B

YG CLUB

チーム打率.300 チーム本塁打220 チーム防御率3.05 チーム走力5.28

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	マツモト	右	(左)	.308	3	9
2	シノスカ	左	(二)	.338	8	4
3	ヨシムラ	左	(右)	.332	30	6
4	クロマテ	左	(中)	.360	40	4
5	タツノリ	右	(三)	.318	40	5
6	ナカハタ	右	(一)	.331	20	6
7	コウノ	右	(遊)	.285	10	8
8	ヤマクラ	右	(捕)	.252	8	2
代打	ウエダ	右	(内)	.286	1	8
代打	アリタ	右	(捕)	.256	5	1
代打	オカモト	左	(外)	.290	2	4
代打	フクオウ	左	(内)	.291	5	6
代打	サノ	右	(捕)	.256	2	2
代打	オカサキ	左	(内)	.301	10	5
代打	コマダ	左	(外)	.315	15	4
代打	イシイ	右	(外)	.285	6	7
代打	カワイ	右	(内)	.276	5	5
代打	フシモト	右	(外)	.327	10	9

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	横変化	たて変化
投手	マキハラ	右	2.29	155	B	C	A
投手	クワタ	右	3.32	143	B	B	A
投手	ニシモト	右	3.89	137	B	A	C
投手	エガワ	右	2.69	149	B	A	B
投手	スミ	右下	2.78	134	D	A	A
投手	ミヤモト	左	3.95	140	C	B	B
投手	サンチェ	右	2.32	149	D	A	A
投手	カトウ	右	2.76	140	C	B	B
投手	カトリ	右	2.32	137	C	B	B
投手	ミズノ	右	3.59	140	C	B	B
投手	サイトウ	右	2.80	134	C	A	A
投手	キノシタ	左	3.86	131	D	B	C

HC CLUB

チーム打率.306 チーム本塁打237 チーム防御率3.39 チーム走力5.17

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	ヨシヒコ	右	(右)	.325	21	9
2	ヤマサキ	右	(遊)	.312	10	8
3	オサナイ	左	(一)	.321	25	6
4	ランス	左	(左)	.335	40	2
5	キヌカサ	右	(三)	.302	24	2
6	ナカシマ	左	(中)	.315	12	8
7	Gソン	右	(二)	.321	20	2
8	タツカワ	右	(捕)	.302	9	2
代打	シウダ	左	(内)	.278	5	7
代打	コハヤカ	左	(内)	.336	20	4
代打	オガワ	右	(外)	.316	2	6
代打	サイトウ	右	(内)	.283	5	5
代打	モリワキ	右	(内)	.298	5	5
代打	キノシタ	右	(内)	.301	10	5
代打	ニシダ	左	(外)	.291	15	4
代打	イマイ	右	(外)	.283	6	7
代打	ヤマナカ	右	(内)	.285	5	5
代打	ハラ	左	(内)	.300	3	6

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	横変化	たて変化
投手	ナカトミ	右	3.04	149	A	B	C
投手	シラタケ	右	3.78	143	B	B	C
投手	キタヘフ	右	3.60	146	B	A	A
投手	オオノ	左	2.74	143	B	C	B
投手	カワクチ	左	3.01	137	B	B	B
投手	カネイシ	右	2.68	143	B	C	B
投手	ツダ	右	2.08	152	D	B	A
投手	クリタ	右	4.50	137	C	C	C
投手	タナカ	左	4.40	143	C	C	C
投手	アダチ	右	4.20	134	C	B	C
投手	コハヤシ	右	3.77	137	C	B	C
投手	カワハタ	右	2.83	134	C	B	A

※投手のスタミナ、たて横変化はA～Dの4段階で表示。打者の走力は10～0の11段階表示。控え選手に捕手のいないチームは、捕手に代打を出せないものとする。

ファミコン通信

プロ野球 ファミリースタジアム

全球団別チームデータ表



©ナムコ

※チーム打率に投手のデータは含まれていません（投手はすべて打率.150　走力4）

Gチーム ガイアンツ

チーム打率 .283　チーム本塁打 200本　チーム防御率 3.25

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	まつもと	左	(左)	.286	4	18
2	しのすか	左	(二)	.310	8	6
3	くろまて	左	(中)	.326	36	5
4	たつのり	右	(三)	.284	32	7
5	よしむら	左	(右)	.324	22	11
6	なかはた	右	(一)	.290	16	8
7	こうの	右	(遊)	.248	4	14
8	やまくら	右	(捕)	.254	10	4
代打	こまだ	左		.258	12	6
代打	おかさき	左		.270	6	13
代打	ありた	右		.246	10	4
代打	おう	左		.301	40	5

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	えがわ	右	3.00	138	40	16	3	0
投手	まきはら	右	4.10	150	40	9	4	4
投手	かとり	右下	3.10	130	15	6	12	4
投手	すみ	左下	2.80	140	15	2	10	0

Lチーム ライオネルズ

チーム打率 .277　チーム本塁打 184本　チーム防御率 3.10

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	いしげ	右	(遊)	.304	28	15
2	かなもり	左	(三)	.306	8	12
3	あきやま	右	(中)	.260	40	15
4	きよはら	右	(一)	.300	32	8
5	かたひら	左	(右)	.300	16	6
6	たお	左	(左)	.268	14	8
7	つじ	右	(二)	.286	6	18
8	いとう	右	(捕)	.254	12	13
代打	おおた	右		.252	12	6
代打	おかむら	左		.262	4	13
代打	にしおか	右		.264	8	12
代打	とましの	右		.264	4	14

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	わたなへ	右	3.50	148	45	9	2	4
投手	ひかしお	右	3.40	134	40	12	12	3
投手	くどう	左	3.00	134	15	5	12	5
投手	かく	右	2.50	160	15	9	9	2

Rチーム レイルウェイズ

チーム打率 .292　チーム本塁打 258本　チーム防御率 3.65

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	おおいし	右	(二)	.298	16	19
2	まつなか	左	(三)	.312	22	16
3	でひす	右	(右)	.332	36	8
4	ぶうま	右	(一)	.340	38	4
5	みのだ	右	(左)	.290	18	14
6	やまもと	左	(中)	.284	20	12
7	むらかみ	右	(遊)	.270	20	8
8	なしだ	右	(捕)	.242	8	6
代打	かどた	左		.270	26	4
代打	ふくもと	左		.276	10	16
代打	いしみね	右		.302	28	6
代打	かねむら	右		.282	16	11

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	やまだ	右下	3.10	134	45	8	10	11
投手	にしかわ	左	3.80	138	35	4	10	8
投手	さとう	右	3.70	140	20	9	7	6
投手	いしもと	左	4.00	140	15	11	8	3

Cチーム カーズ

チーム打率 .268　チーム本塁打 153本　チーム防御率 3.40

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	よしひこ	左	(遊)	.288	22	18
2	やまさき	左	(左)	.300	8	16
3	こばや	左	(二)	.286	14	8
4	こうじ	右	(右)	.284	28	10
5	なかしま	左	(中)	.286	14	14
6	おさない	左	(一)	.254	20	9
7	きぬかさ	右	(三)	.268	24	9
8	たつかわ	右	(捕)	.270	8	5
代打	きのした	右		.254	6	10
代打	にしだ	左		.250	4	4
代打	しようた	右		.244	1	13
代打	はら	左		.228	4	12

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	きたへふ	右	2.80	140	45	12	10	5
投手	おおの	左	3.30	142	35	4	10	10
投手	かわくち	左	3.50	140	15	9	6	10
投手	つだ	右	4.00	134	15	7	6	4

YW CLUB



チーム打率.297 チーム本塁打131 チーム防御率3.63 チーム走力5.78

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	ヤシキ	㊨	(中)	.310	8	9
2	カトウ	㊨	(左)	.287	9	8
3	タカギ	㊧	(二)	.318	6	8
4	ポンセ	㊨	(右)	.336	32	6
5	カタヒラ	㊧	(一)	.321	17	2
6	タシロ	㊨	(三)	.301	22	4
7	ヤマシタ	㊨	(遊)	.321	7	6
8	ワカナ	㊨	(捕)	.279	6	2
代打	ヤマサキ	㊧	(外)	.316	3	8
	タカギ	㊧	(内)	.256	2	5
	オオノ	㊨	(内)	.287	2	5
	ヒラタ	㊨	(内)	.267	7	4
	タカハシ	㊨	(内)	.318	2	7
	ホリバ	㊨	(捕)	.298	1	2
	カワノ	㊨	(外)	.290	2	6
	ムラオカ	㊨	(内)	.281	0	8
	ミヤシタ	㊧	(外)	.267	3	8
	イケノエ	㊨	(内)	.301	2	6

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	横変化	たて変化
	キダ	㊧	3.62	146	B	A	B
	カケハタ	㊨	3.74	143	B	C	B
	ナカヤマ	㊨	4.00	140	B	C	C
	エンド	㊨	3.01	146	A	A	A
	ニウラ	㊧	2.53	140	B	B	A
	アイカワ	㊨	4.75	140	B	B	C
	タイモン	㊨	4.71	137	B	B	C
	ホリイ	㊨	3.93	140	C	C	B
	ナガイ	(両)	4.08	131	C	A	C
	カドタ	㊨	2.47	137	C	B	C
	サイトウ	㊨	1.85	146	D	A	A
	トマリ	㊨	4.85	146	C	B	A

CD CLUB



チーム打率.305 チーム本塁打216 チーム防御率3.76 チーム走力4.94

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	ヒラノ	㊨	(中)	.301	10	4
2	スズキ	㊨	(二)	.308	11	6
3	ゲーリ	㊧	(一)	.331	40	3
4	オチアイ	㊨	(三)	.356	50	2
5	オオシマ	㊨	(左)	.316	20	4
6	ウノ	㊨	(遊)	.336	30	6
7	カワマタ	㊧	(右)	.314	15	5
8	ナカオ	㊨	(捕)	.303	10	8
代打	フジオ	㊧	(内)	.335	10	6
	オノウエ	㊨	(内)	.301	5	4
	オオイシ	㊨	(捕)	.286	0	4
	ホウライ	㊧	(外)	.251	4	6
	ニムラ	㊨	(内)	.272	2	5
	トヨダ	㊨	(外)	.301	1	4
	ウチダ	㊨	(捕)	.298	1	4
	イシイ	㊨	(外)	.272	2	6
	シマダ	㊧	(外)	.283	0	6
	フシナミ	㊧	(外)	.325	5	6

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	横変化	たて変化
	ミヤシタ	㊨	3.59	146	B	B	C
	カシマ	㊨	4.58	140	B	C	C
	コマツ	㊨	3.07	149	B	A	A
	スキモト	㊧	3.55	143	B	C	A
	スズキ	㊨	3.37	140	B	B	A
	サイトウ	(両)	4.50	134	C	C	B
	コンド	㊧	3.35	146	C	B	C
	ヨネムラ	㊧	4.20	140	D	B	C
	ミヤコ	㊧	3.73	137	C	B	C
	カク	㊨	3.58	149	D	B	A
	ソタ	㊨	4.29	137	C	C	C
	フルカワ	㊧	3.33	143	D	B	B

YS CLUB



チーム打率.309 チーム本塁打213 チーム防御率4.05 チーム走力4.17

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	シブイ	㊨	(左)	.298	4	8
2	スミ	㊨	(二)	.301	10	6
3	ホーナー	㊨	(一)	.467	60	4
4	スキウラ	㊧	(中)	.331	30	3
5	レオン	㊨	(三)	.336	34	2
6	ヒロサワ	㊨	(右)	.318	18	5
7	ヤエカシ	㊨	(捕)	.268	16	2
8	イケヤマ	㊨	(遊)	.285	2	5
代打	ワカマツ	㊧	(外)	.321	21	2
	アオシマ	㊨	(内)	.268	0	4
	ミスタニ	㊧	(内)	.301	4	3
	アライ	㊧	(外)	.321	0	5
	ハタ	㊧	(捕)	.268	2	5
	アシサワ	㊨	(捕)	.267	0	3
	オガワ	㊨	(外)	.301	8	5
	イワシタ	㊧	(外)	.311	0	5
	クリヤマ	㊨	(内)	.316	4	3
	ケンオカ	㊧	(外)	.292	0	5

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	横変化	たて変化
	アラキ	㊨	3.37	146	B	B	B
	ヤノ	㊧	4.53	140	B	A	C
	ミヤモト	㊨	5.13	134	B	C	B
	イトウ	㊨	4.10	143	B	B	C
	オバナ	㊨	3.83	140	B	A	B
	タカノ	㊨	3.10	149	A	A	A
	アイ	㊨	3.97	137	D	B	B
	カジマ	㊧	4.04	140	C	A	B
	ニシオカ	㊨	3.80	143	D	C	B
	オオカワ	㊧	5.02	137	C	B	B
	ウチヤマ	㊨	4.50	140	D	B	C
	ナカモト	㊨	3.20	122	D	A	B

ST CLUB



チーム打率.332 チーム本塁打332 チーム防御率1.84 チーム走力0.33

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	タカギ	㊨	(二)	.321	5	2
2	コウジ	㊨	(中)	.336	20	0
3	ハリモト	㊧	(右)	.367	20	0
4	ミスタG	㊨	(三)	.352	30	1
5	タブチ	㊨	(一)	.321	30	0
6	オオスキ	㊨	(左)	.332	20	1
7	ヒロオカ	㊨	(遊)	.301	2	0
8	ノムラ	㊨	(捕)	.331	20	0
代打	カワトウ	㊨	(内)	.316	5	0
	ナカニシ	㊨	(内)	.338	30	0
	トヨダ	㊨	(外)	.362	20	0
	ヤマウチ	㊨	(外)	.331	20	0
	イセ	㊨	(外)	.321	20	0
	ヒロセ	㊨	(外)	.318	10	2
	オウ	㊧	(内)	.351	40	0
	タカイ	㊨	(外)	.336	20	0
	オオヤ	㊨	(捕)	.312	5	0
	ヤザワ	㊧	(外)	.336	15	0

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	横変化	たて変化
	ムラヤマ	㊨	1.20	146	B	C	A
	イナオ	㊨	1.42	146	A	B	B
	ヒラマツ	㊨	1.39	149	B	A	C
	カネダ	㊧	1.30	158	A	A	A
	スズキ	㊧	2.02	137	C	B	C
	エモト	㊨	2.95	137	D	B	C
	アキヤマ	(両)	1.75	134	D	A	B
	ホリウチ	㊨	1.39	131	C	C	A
	オオトモ	(両)	1.85	134	C	A	C
	エナツ	㊧	1.81	158	D	A	A
	エイジ	㊨	2.97	134	D	C	B
	コヤマ	㊨	1.97	134	D	C	A

ファミコン通信10月16日号特別付録②

昭和62年10月16日発行（隔週金曜日発行） 第2巻 第21号 通巻34号

Tチーム タイタンズ

チーム打率 .280　チーム本塁打 217本　チーム防御率 3.95

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	まゆみ	㊨	(左)	.310	32	14
2	よしたけ	㊧	(中)	.246	6	16
3	ばあす	㊧	(一)	.354	50	5
4	かけふ	㊧	(三)	.300	36	6
5	おかだ	㊨	(二)	.302	30	9
6	さの	㊨	(右)	.278	14	6
7	ひらた	㊨	(遊)	.264	6	8
8	きど	㊨	(捕)	.240	8	6
代打	かわとう	㊨		.248	5	4
代打	かしわは	㊨		.288	16	10
代打	ひろた	㊨		.274	8	8
代打	なかさき	㊧		.262	6	8

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	いけだ	㊨	4.20	142	35	6	8	5
投手	とうやま	㊧	4.20	145	30	3	8	0
投手	なかにし	㊨	3.70	138	15	12	6	3
投手	やまもと	㊧	3.70	140	15	14	6	10

Fチーム フーズフーズ

チーム打率 .291　チーム本塁打 208本　チーム防御率 3.85

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	にしむら	㊧	(二)	.300	6	19
2	しまだ	㊧	(中)	.270	8	17
3	おちあい	㊨	(一)	.364	50	6
4	りい	㊧	(右)	.326	28	6
5	ぱとな	㊧	(左)	.284	22	8
6	ふるや	㊨	(三)	.290	26	14
7	たむら	㊨	(捕)	.282	14	6
8	たかしろ	㊨	(遊)	.256	10	14
代打	つすえ	㊧		.276	14	8
代打	よこた	㊧		.304	10	12
代打	けんいち	㊨		.274	8	8
代打	ふるかわ	㊨		.266	12	10

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	むらた	㊨	3.10	140	40	8	8	14
投手	つの	㊨	4.80	142	40	10	7	8
投手	しばた	㊨	3.90	146	20	8	6	4
投手	そう	㊨	3.60	140	15	6	10	9

Wチーム ホイールズ

チーム打率 .274　チーム本塁打 128本　チーム防御率 4.05

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	やしき	㊧	(中)	.284	10	19
2	かとう	㊧	(左)	.286	6	18
3	ゆたか	㊧	(遊)	.314	10	18
4	ぽんせ	㊨	(一)	.310	26	12
5	たしろ	㊨	(三)	.260	24	4
6	ろうまん	㊧	(右)	.290	14	10
7	たかはし	㊨	(二)	.236	2	16
8	わかな	㊨	(捕)	.280	6	3
代打	やました	㊨		.272	10	5
代打	ひらた	㊨		.260	10	4
代打	よしかす	㊧		.272	8	2
代打	むらおか	㊨		.224	2	18

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	えんど	㊨	3.40	145	45	8	8	3
投手	かけはた	㊨	5.10	140	35	8	8	3
投手	きだ	㊧	4.10	136	15	3	9	4
投手	さいと	㊨	3.60	140	15	12	6	6

Dチーム ドラサンズ

チーム打率 .262　チーム本塁打 172本　チーム防御率 3.33

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	ひらの	㊧	(中)	.286	10	18
2	かみかわ	㊧	(二)	.280	6	12
3	うの	㊨	(三)	.272	32	10
4	げいり	㊧	(左)	.250	34	8
5	おおしま	㊨	(右)	.266	24	6
6	かわまた	㊧	(一)	.286	10	4
7	なかお	㊨	(捕)	.262	12	14
8	やすとも	㊨	(遊)	.254	10	10
代打	やざわ	㊧		.274	18	4
代打	ふしなみ	㊧		.242	2	10
代打	ふじお	㊧		.238	10	8
代打	にむら	㊨		.234	4	8

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	こまつ	㊨	3.00	150	45	10	6	6
投手	すきもと	㊧	3.70	135	35	10	5	5
投手	すずき	㊨	3.40	130	15	12	8	9
投手	うししま	㊨	3.20	140	15	10	5	10

Sチーム スパローズ

チーム打率 .268　チーム本塁打 138本　チーム防御率 4.65

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	くりやま	㊧	(中)	.280	4	14
2	みすたに	㊨	(遊)	.256	4	14
3	わかまつ	㊧	(左)	.280	10	8
4	れおん	㊨	(三)	.310	32	5
5	すきうら	㊧	(右)	.290	26	7
6	ひろさわ	㊨	(一)	.252	18	8
7	すみ	㊨	(二)	.264	14	10
8	やえかし	㊨	(捕)	.250	8	3
代打	ゆわした	㊧		.262	4	12
代打	わたなへ	㊨		.276	8	10
代打	おがわ	㊨		.238	8	5
代打	たかに	㊧		.256	2	10

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	たかの	㊨	4.90	146	40	8	3	8
投手	あらき	㊨	5.40	136	35	9	5	4
投手	あい	㊨	4.30	134	15	7	5	2
投手	やすだ	㊧㊦	4.00	130	15	12	12	0

Nチーム ナムコスターズ

チーム打率 .277　チーム本塁打 67本　チーム防御率 3.28

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	まつぴ	㊧	(中)	.270	3	16
2	ばろん	㊧	(左)	.280	4	12
3	ふあいか	㊨	(一)	.310	10	11
4	ぱっく	㊨	(三)	.300	20	3
5	にやむこ	㊨	(捕)	.290	13	2
6	ぎる	㊨	(遊)	.275	4	8
7	いんで	㊧	(二)	.270	2	13
8	らりいX	㊨	(右)	.240	2	16
代打	ぷうか	㊨		.290	6	0
代打	ぴの	㊧		.260	1	24
代打	とふかふ	㊨		.250	1	12
代打	へろへろ	㊧		.280	1	4

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	ぴぴ	㊧	4.50	150	40	3	8	1
投手	せひうす	㊨	3.40	135	30	6	6	9
投手	ぼすこ	㊨㊦	2.40	130	15	11	6	2
投手	きやらか	㊧㊦	2.80	138	15	14	14	0

ファミコン通信 9月4日号特別付録③

昭和62年9月4日発行(隔週金曜日発行) 第2巻 第18号 通巻31号

プロ野球 ファミリースタジアム'87 球団別チームデータ表



Gチーム ガイアンツ



チーム打率 .281　チーム本塁打 172　チーム防御率 2.82　チーム走力 9.0

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	こまだ	㊧	(左)	.266	16	10
2	こうの	㊨	(遊)	.262	6	15
3	くろまて	㊧	(中)	.308	34	7
4	たつのり	㊨	(三)	.302	36	7
5	よしむら	㊧	(右)	.320	28	10
6	しのすか	㊧	(二)	.324	8	6
7	なかはた	㊨	(一)	.314	12	7
8	やまくら	㊨	(捕)	.270	20	4
代打	おかさき	㊧		.256	4	8
代打	まつもと	㊧		.266	4	16
代打	にむら	㊨		.240	2	8
代打	かつら	㊨		.248	2	10

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	くわた	㊨	2.32	145	45	9	6	6
投手	えがわ	㊨	3.32	143	35	16	3	4
投手	すみ	㊧㊦	2.96	130	15	10	2	2
投手	かとり	㊨㊦	2.68	135	15	4	12	6

Lチーム ライオネルズ



チーム打率 .267　チーム本塁打 168　チーム防御率 2.90　チーム走力 11.2

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	いしげ	㊨	(三)	.284	20	14
2	よしたけ	㊧	(右)	.276	6	14
3	あきやま	㊨	(中)	.254	44	16
4	きよはら	㊨	(一)	.270	30	8
5	ふこひち	㊧	(左)	.254	18	6
6	いとう	㊨	(捕)	.258	12	12
7	つじ	㊨	(二)	.266	4	16
8	たなべ	㊨	(遊)	.240	6	8
代打	ひろはし	㊨		.292	4	12
代打	あべ	㊧		.284	10	6
代打	かなもり	㊧		.272	6	12
代打	とましの	㊨		.256	8	10

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	くどう	㊧	2.64	145	45	14	4	5
投手	ひかしお	㊨	2.80	140	40	12	12	5
投手	かく	㊨	2.84	158	15	9	7	5
投手	わたなへ	㊨	3.32	148	15	9	2	10

Cチーム カーズ



チーム打率 .273　チーム本塁打 162　チーム防御率 2.90　チーム走力 10.0

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	しようた	㊧	(二)	.302	2	17
2	やまさき	㊧	(右)	.300	10	15
3	よしひこ	㊧	(遊)	.284	16	18
4	こばや	㊧	(一)	.292	24	8
5	なかしま	㊧	(中)	.290	16	14
6	きぬかさ	㊨	(三)	.258	22	8
7	らんす	㊧	(左)	.234	38	6
8	たつかわ	㊨	(捕)	.266	8	5
代打	にしだ	㊧		.264	4	4
代打	じよん	㊨		.292	6	6
代打	おさない	㊧		.242	14	10
代打	おがわ	㊨		.250	2	9

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	きたへふ	㊨	3.48	140	40	12	10	6
投手	おおの	㊧	3.04	140	35	10	4	8
投手	かわはた	㊨	2.24	148	15	6	5	10
投手	つだ	㊨	2.84	152	15	3	6	14

Bチーム ブラボーズ



チーム打率 .278　チーム本塁打 176　チーム防御率 3.85　チーム走力 10.8

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	ふくもと	㊧	(中)	.284	8	15
2	ふくら	㊨	(二)	.286	10	13
3	ぶうま	㊨	(一)	.332	38	4
4	いしみね	㊨	(右)	.310	34	7
5	まつなか	㊧	(三)	.300	16	15
6	みのだ	㊨	(左)	.266	18	13
7	ふじた	㊨	(捕)	.240	14	6
8	ゆみおか	㊨	(遊)	.250	6	14
代打	くまの	㊧		.286	12	13
代打	ふじい	㊧		.268	8	10
代打	たかはし	㊨		.270	8	8
代打	もとにし	㊨		.244	4	12

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	やまおき	㊨	3.44	144	45	9	8	6
投手	やまだ	㊨㊦	3.64	138	35	8	10	11
投手	ほしの	㊧	3.92	138	15	14	6	6
投手	ふるみそ	㊨	4.40	138	15	8	4	2

Dチーム ドラサンズ



チーム打率 .267　チーム本塁打 192　チーム防御率 3.27　チーム走力 9.8

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	ひこの	㊨	(中)	.262	12	13
2	にむら	㊨	(二)	.262	10	9
3	げいり	㊧	(一)	.306	32	7
4	おちあい	㊨	(三)	.350	42	6
5	うの	㊨	(遊)	.272	32	10
6	ひらの	㊧	(左)	.276	8	17
7	なかお	㊨	(捕)	.274	16	13
8	かわまた	㊧	(右)	.272	12	5
代打	おおしま	㊨		.254	20	6
代打	いわもと	㊨		.228	2	13
代打	とよだ	㊨		.224	2	8
代打	こまつさ	㊨		.222	4	10

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	こまつ	㊨	2.76	150	45	11	5	8
投手	すきもと	㊧	3.88	140	35	13	5	5
投手	こんど	㊧	3.84	150	15	10	2	5
投手	かく	㊨	2.60	148	15	9	5	10

Fチーム フーズフーズ



チーム打率 .280　チーム本塁打 162　チーム防御率 2.90　チーム走力 11.7

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	しらい	㊧	(二)	.258	12	14
2	よこた	㊧	(中)	.292	10	14
3	たかさわ	㊨	(右)	.295	14	15
4	ぶりゆ	㊨	(左)	.310	28	7
5	ふるや	㊨	(三)	.286	22	14
6	りい	㊧	(一)	.294	18	5
7	たむら	㊨	(捕)	.276	12	6
8	みすかみ	㊨	(遊)	.256	10	13
代打	おかじ	㊧		.284	8	6
代打	ふるかわ	㊨		.257	16	12
代打	しまだ	㊧		.270	8	16
代打	にしむら	㊧		.276	4	18

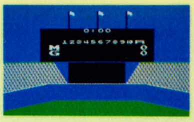
投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	にしさき	㊨	3.00	143	40	10	2	4
投手	そう	㊨	3.40	145	40	8	7	8
投手	まつうら	㊨	2.88	140	15	12	5	3
投手	うししま	㊨	2.32	145	15	9	5	14

※チーム打率、走力には投手のデータは含まれていません。また、投手はすべて打率.150、走力4、本塁打0に設定されています。

※打者の方から見て、右投手なら右、左投手なら左に曲がる変化球をカーブ。また、その逆をシュートと表記しました。

ファミコン通信

プロ野球ファミリースタジアム'87 球団別チームデータ表



Sチーム スパローズ



チーム打率 .276 チーム本塁打 192 チーム防御率 4.38 チーム走力 7.8

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	あらい	左	(中)	.292	12	11
2	しぶい	右	(二)	.238	8	14
3	すきうら	左	(左)	.290	24	7
4	ほうなあ	右	(三)	.342	46	7
5	れおん	右	(一)	.304	26	5
6	ひろさわ	右	(右)	.266	18	9
7	やえかし	右	(捕)	.274	10	3
8	いけやま	右	(遊)	.252	12	8
代打	わかまつ	左		.288	12	6
代打	おがわ	右		.250	12	6
代打	すみ	右		.244	10	10
代打	さくらい	右		.276	2	8

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	いとう	右	4.24	135	40	9	4	2
投手	おばな	右	4.16	135	35	8	4	3
投手	やの	左	4.64	140	15	8	3	2
投手	たかの	右	4.48	150	15	10	2	9

Rチーム レイルウェイズ



チーム打率 .280 チーム本塁打 194 チーム防御率 3.54 チーム走力 10.2

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	おおいし	右	(二)	.282	12	17
2	あらい	左	(中)	.328	14	13
3	やまもと	左	(左)	.268	16	12
4	かどた	左	(右)	.302	30	4
5	でひす	右	(一)	.334	26	8
6	むらかみ	右	(遊)	.248	14	9
7	こうの	右	(三)	.282	6	14
8	やました	右	(捕)	.212	6	7
代打	おぐり	左		.298	26	7
代打	かとう	左		.274	14	5
代打	すずき	右		.254	20	10
代打	ささき	左		.280	10	16

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	ふしもと	右	3.56	141	40	12	7	2
投手	あわの	左	3.24	145	40	10	4	3
投手	やまたか	右	4.00	140	15	10	7	7
投手	いのうえ	右	3.36	142	15	6	6	6

Wチーム ホイールズ



チーム打率 .273 チーム本塁打 146 チーム防御率 4.11 チーム走力 10.3

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	ゆたか	左	(二)	.304	12	17
2	たかはし	左	(遊)	.238	2	15
3	やしき	左	(中)	.294	10	19
4	ぽんせ	右	(右)	.312	34	12
5	かたひら	左	(一)	.300	16	5
6	あどち	左	(左)	.258	24	10
7	やました	右	(三)	.244	6	5
8	わかな	右	(捕)	.282	4	3
代打	たしろ	右		.256	20	4
代打	おおの	右		.242	10	8
代打	いけのう	右		.272	4	8
代打	ひろかす	左		.272	4	17

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	えんど	右	3.28	143	45	11	3	14
投手	にうら	左	4.28	140	35	12	7	8
投手	なかやま	右	5.40	145	15	8	2	2
投手	さいとう	右	3.48	143	15	12	6	10

Tチーム タイタンズ



チーム打率 .266 チーム本塁打 172 チーム防御率 3.68 チーム走力 8.9

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	まゆみ	右	(左)	.290	26	12
2	きたむら	右	(中)	.248	8	13
3	ばあす	左	(一)	.332	44	5
4	かけふ	左	(三)	.278	26	6
5	おかだ	右	(二)	.280	22	8
6	さの	右	(右)	.268	12	6
7	ひらた	右	(遊)	.270	4	8
8	きど	右	(捕)	.232	6	6
代打	なかさき	左		.262	6	7
代打	たお	左		.240	10	11
代打	とまり	右		.256	4	10
代打	やぎ	右		.232	4	15

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	きいお	右	3.72	144	40	10	6	10
投手	なかだ	左	3.76	140	35	7	5	6
投手	いのまた	左	4.00	135	15	7	4	4
投手	なかにし	右	3.24	140	15	12	6	3

Mチーム メジャーリーガーズ



チーム打率 .319 チーム本塁打 421 チーム防御率 1.42 チーム走力 11.1

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	ぱけと	右	(中)	.358	40	14
2	さんど	右	(二)	.314	18	18
3	すとろう	左	(右)	.290	36	16
4	かあたあ	右	(捕)	.286	32	5
5	まくが	右	(一)	.300	61	6
6	しゅみと	右	(三)	.320	48	6
7	ばふい	右	(左)	.320	52	8
8	おすみす	左	(遊)	.310	2	18
代打	かんせこ	右		.270	42	11
代打	りふきん	右		.312	32	6
代打	ぐいん	左		.360	18	19
代打	まっちん	左		.382	40	5

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	らいあん	右	1.76	165	50	8	6	2
投手	すこっと	右	1.08	140	40	7	4	14
投手	ばれん	左	1.64	135	20	8	16	14
投手	りげと	左	1.20	146	20	7	5	3

Nチーム ナムコスターズ



チーム打率 .268 チーム本塁打 86 チーム防御率 3.27 チーム走力 8.7

打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力
1	ぴの	左	(中)	.260	2	22
2	るうく	右	(二)	.250	2	12
3	たろすけ	右	(三)	.290	10	6
4	ぱっく	右	(一)	.300	20	3
5	かけきよ	左	(右)	.280	10	10
6	にゃむこ	右	(捕)	.280	12	2
7	ぎる	右	(遊)	.265	4	8
8	さんま	右	(左)	.245	2	14
代打	ぷうか	右		.280	8	1
代打	あむる	左		.260	10	4
代打	まっぴ	左		.260	2	14
代打	かにかに	右		.250	4	8

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	ぴぴ	左	4.48	150	40	8	3	1
投手	せひうす	右	3.40	135	35	6	6	9
投手	ぼすこ	右下	2.40	130	15	11	6	2
投手	きゃらか	左下	2.80	138	15	14	14	0

昭和62年12月25日発行(隔週金曜日発行) 第2巻 第26号 通巻37号

裏にウラ技シール™

↓カートリッジ用

熱血硬派くにおくん　ファミコン通信

●ラウンドセレクト

タイトル画面のとき、
IIコンの左を押したまま、Iコンの下上右上左上、スタートの順に押す→STAGE2
IIコンの下を押したまま、Iコンの上下左下右下、スタートの順に押す→STAGE3
IIコンの上を押したまま、Iコンの下下上上右左、スタートの順に押す→STAGE4

魔界島　ファミコン通信

●ラストゲームコンティニュー

タイトル画面のとき、GAMEを選び
コントローラーIの✚ボタンの上と
スタートボタンを同時に押す。

オホーツクに消ゆ　ファミコン通信

●ラストゲームコンティニュー

「つづく」の画面のとき、
コントローラーIの
セレクトボタンとAボタンと
コントローラーIIの✚ボタンの上を押す。

●自分の点数がわかる

「でんわ　かけろ」で
0125-23-5000番へかける。

ドラゴンクエスト　ファミコン通信

●おもしろパスワード

●プロ野球選手　くわたきよはらしのずかなかはたはらいしい
●プロレスラー　いのきばばつるたちようしゆうりきふじなみ
●制作者　ほりいゆうじえにつくすどらごくえすとだよ

ドラゴンクエストII　ファミコン通信

●2人め、3人めに好きな名前をつける

名前や復活の呪文の最後の文字、もしくは「おわり」を入力するとき、
コントローラーIのスタートボタンとセレクトボタンを押したまま、
Aボタンを押す。

北斗の拳2　奥義の出し方　ファミコン通信

面	敵	奥義の名前	場所	技
1	バスク	北斗破顔拳	頭部	パンチ
2	ゲイラ	喘破刺倒拳	腹部	パンチ
3	タイガ	北斗八悶九断	腹部	キック
4	ソリア	北斗紫滅光破	頭部	パンチ

面	敵	奥義の名前	場所	技
5	ボルツ	北斗滅殺拳	足	キック
6	ブロンザ	北斗七星拳	頭部	キック
7	ファルコ	北斗神拳秘奥義無想戈穴	腹部	パンチ
8	シュラ	北斗神拳秘奥義天破の拳	腹部	キック

↓ディスク用

グリーンベレー　ファミコン通信

●面セレクト　タイトル画面のとき、コントローラーIIの✚ボタンの下とABボタン、コントローラーIの✚ボタンを押しながらスタート。下➡2面、左➡3面、上➡4面、右➡5面。
●10人でスタート　コントローラーIのAボタンとコントローラーIIのABボタンと✚ボタンの下を押しながらスタート。

ハオ君の不思議な旅　ファミコン通信

●好きなアイテムが選べる　名前登録のとき、HAHI□□と入れる。つづけて、ONSEN□と入れる。セーブをしてファミコンの電源を切り、再びHAHI□□とONSEN□と登録。すると、コントローラーIの✚ボタンの左右とAボタンで好きなアイテムを選ぶことができる。

愛戦士ニコル　ファミコン通信

●ラウンドセレクト
タイトル画面のとき、コントローラーIの、ボタンの右と、
ABボタンを押しながらスタートボタンを押す→ STAGE2
コントローラーIの✚ボタンの左と、
ABボタンを押しながらスタートボタンを押す→ STAGE3

キン肉マン キン肉星王位争奪戦　ファミコン通信

●キング・ザ・100tに変身する
溶岩の池に入りエネルギーを減らす。
エネルギーが0になった瞬間、コントローラーIの
✚ボタンの右とAボタンを連打する。

セクションZ　ファミコン通信

●パワーアップパーツが一瞬にして手に入る
ステージ1のセクション6のレッドバリアーのところへ行き
コントローラーIIのAボタンを押したまま
コントローラーIの右を押して、レッドバリアーに突入する。

プロゴルファー猿　ファミコン通信

●ボールをコントロールできる
高いボールを打ち上げて
✚ボタンの上下左右でコントロールする。

BIWEEKLY

ファミコン通信



ファミ通16・17合併号 とじ込みスペシャル!

好評の"裏にウラ技シール"の第4弾だ!! もう使い方はわかっていると思うが、このウラ技シールをカートリッジの裏側や、ディスクカードのB面に貼っておくと、いざというとき、このゲームのウラ技はどうやるんだっけ？　とあわてて本を引っぱり出さなくても済むので、とっても便利なのだ。おおいに活用してほしい。

↓ディスク用

きね子　ファミコン通信

●あのエンディングをもう一度
全面クリアーしたピースを選び、もう一度1面クリアーする。
"NOW SAVING"の表示中に、コントローラーIの✚ボタンの上とBボタンを押したままにしておく。"SET SIDE A"と表示されたらボタンをはなして、A面をセットする。

勇士の紋章　ファミコン通信

●ラストゲームコンティニュー
ゲームオーバーになって
セーブしたところから始めるかやめるか、の画面になったら
コントローラーIのAボタンを押しながら、
コントローラーIIのBボタンを10回押す。

ゴルフ JAPANコース　ファミコン通信

●リセットを押さなくても
1番ホールからスタートできる
スタートボタンとセレクトボタンを同時に押す。

↓カートリッジ用

怒　ファミコン通信

●ラウンドセレクト

タイトル表示中にコントローラーIで、
上下AAB左右AB上A下右右左B
上左A右B左右A左上A下A右左B
と押してスタート。ABボタンで選択。

●コンティニュー

ゲームオーバーになったら、
コントローラーIで、
ABBA

グーニーズ2　ファミコン通信

●デモ画面からラウンドセレクト

コントローラーIのセレクトボタンを押しながら、
リセットボタンを押し、
デモの中でマイキーが死んだらそのデモ画面の続きができる。

プロ野球 ファミリースタジアム

対戦パスワード

自分＼相手	S	D	W	F	T	C	R	L	G
N	1297	1396	1495	1594	1693	1792	1891	1990	1089
S	2295	2393	2491	2589	2687	2785	2883	2981	2079
D	3293	3390	3487	3584	3681	3778	3875	3972	3069
W	4291	4387	4483	4579	4675	4771	4867	4963	4059
F	5289	5384	5479	5574	5669	5764	5859	5954	5049
T	6287	6381	6475	6569	6663	6757	6851	6945	6039
C	7285	7378	7471	7564	7657	7750	7843	7936	7029
R	8283	8375	8467	8559	8651	8743	8835	8927	8019
L	9281	9372	9463	9554	9645	9736	9827	9918	9009
G	0279	0369	0459	0549	0639	0729	0819	0909	0055